



El espacio y el diseño en 2001 de Kubrick

UN VISTAZO AL FUTURO

UNA PRODUCCIÓN DE GONZALO BECERRA PRADO
Y VANIA BARTOLINI VILLANUEVA

Departamento de Teoría y Análisis



David Bowman (Keir Dullea) en la película 2001: odisea del espacio de Stanley Kubrick. Imagen tomada de <https://goo.gl/akoVv9>

A 50 AÑOS DE LA CREACIÓN de la obra maestra de ciencia ficción 2001: *odisea del espacio*, y a 20 años de la muerte de su autor Stanley Kubrick, es importante revalorar su trabajo, a todas luces fascinante y vanguardista en relación con el diseño, a la visión futurista de naves surcando la bóveda celeste, los trajes espaciales y los sets cinematográficos; también, a la vista de la Tierra desde el espacio exterior (cuando el hombre aún no llegaba a la Luna sino después de un año de realizada la cinta, en 1969), a los ambientes lunares, el diseño de interiores, el mobiliario industrial, el vestuario y el maquillaje, así como por los efectos visuales deslumbrantes para su época.

2001: *odisea del espacio* representa un hito en la historia de la cinematografía mundial del género por las técnicas innovadoras en el manejo de cámaras, lentes e iluminación; destaca por las tomas realizadas con un rigor y cuidado notables, para mostrar un realismo científico futurista, aspecto que fue asesorado por especialistas de la NASA. A su vez, sobresale la participación del creador de la historia de la odisea espacial, el científico y novelista Arthur C. Clarke, quien realizó el guion paso a paso con Kubrick para el desarrollo de la trama, así como la colaboración de ingenieros, artistas, diseñadores, productores y empresas que volcaron su talento para lograr un resultado que incluso hoy nos cautiva, en

su producción se utilizaron los mayores adelantos tecnológicos de su tiempo en cuanto a equipos cinematográficos Panavisión, sistemas de filmación con proyecciones en espejo oblicuo, creación de foros y una centrífuga de 30 toneladas de peso para la secuencia de interiores de la nave Discovery 1, con lo cual se creó un efecto de ingravidez altamente creíble, que se combinó con efectos visuales nunca vistos como un salto en el tiempo y el espacio hacia Júpiter, con atmósferas, paisajes y luminosas visiones en la Puerta estelar, en una suerte de ciclo de la humanidad con el nacimiento del bebé de las estrellas.

La obra imaginada por Kubrick, realizada con una gran minuciosidad y una elaborada estética, es considerada por sus seguidores como un poema visual indisoluble de su maravillosa banda sonora con música clásica de diversas épocas. En la película, las imágenes viajan en el tiempo hasta nuestros días de grandes adelantos tecnológicos y nuevos conocimientos científicos sobre la infinitud del espacio, con ello se adelantó a las exploraciones espaciales como las sondas a Marte o Júpiter y algunas que incluso han salido del sistema solar como la Voyager 1 de la NASA, rumbo a los confines del Universo. Algo que Clarke y Kubrick vislumbraron hace más de 50 años.

Adelantada a su época, 2001 ha influido de manera importante en diseñadores, artistas y directores de cine, especialmente en el tema que plantea los riesgos del desarrollo tecnológico como la inteligencia artificial mostrada en la película con la computadora HAL 9000, en el supuesto de que esta tecnología puede ir en contra del hombre. Aunado al planteamiento filosófico sobre la creación de la humanidad, donde intervienen fuerzas extraterrestres que le inducen su camino, deja las preguntas de siempre: quiénes somos, de dónde venimos y a dónde vamos.



Stanley Kubrick.
Imagen tomada de
<https://goo.gl/juuBbf>

A handwritten signature of Stanley Kubrick in black ink. The signature is written in a cursive, flowing style, with the first letters of 'Stanley' and 'Kubrick' being significantly larger and more prominent than the rest of the letters.

Firma de Stanley
Kubrick.
Imagen tomada de
<https://bit.ly/2J1RADW>

STANLEY KUBRICK. LA GENIALIDAD DETRÁS DE 2001

Ningún otro cineasta ha llevado tan lejos la labor de revolucionar el cine como lo hizo Stanley Kubrick, director cinematográfico, productor y guionista estadounidense quien nació en 1928 en Nueva York y falleció el 7 de marzo de 1999. Obsesivo, perfeccionista y genio; su estilo áspero, atrevido y controversial levantó innumerables polémicas, pero al mismo tiempo maravilló al mundo por su incansable creatividad, versatilidad e ingenio, características que destacan en todas sus cintas, en las que exploró diversos géneros gobernado por la idea de perfeccionar cada trama sin repetir ninguna. Puso sobre la mesa temas tan drásticos y complejos como la violencia, los excesos, el deseo, la obsesión y la muerte, pero también la compasión, la vida y el potencial del ser humano, que generaron debates tanto a favor como en contra, por la forma tan directa en que los expuso, sin preocuparse por la crítica.

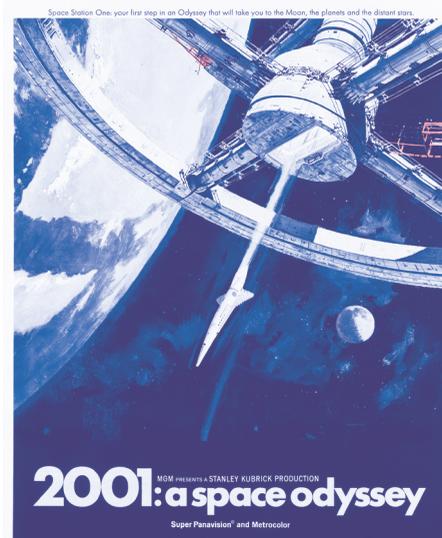


Entre su filmografía, figuran películas como *Paths of Glory* (*Senderos de gloria*), 1957. *Espartaco*, 1960, su primera película de alto presupuesto. *Lolita*, 1962, basada en la famosa novela de Vladimir Nabokov. *Dr. Strangelove* (*Teléfono rojo*), 1964, en la que plantea la posibilidad de desencadenar una guerra atómica por error. 2001: *A Space Odyssey* (2001: *odisea del espacio*), 1968, donde logró innovar por su visión futurista, *A Clockwork Orange* (*La naranja mecánica*), 1971, en la que proyecta su punto de vista de la violencia, *Barry Lyndon*, 1975, en la que destaca la fotografía de los escenarios y el manejo de lentes especiales para la iluminación con velas, así como el vestuario de época, *The Shining* (*El resplandor*), 1980, película de terror en torno a la naturaleza humana y el mal psicológico, *Full Metal Jacket* (*Cara de guerra*), 1987, sobre su perspectiva de la guerra. Su última película fue *Eyes Wide Shut* (*Ojos bien cerrados*), 1999, en la que plantea el uso del poder en círculos secretos. Realizó sólo 16 cintas a lo largo de su carrera, pero todas de gran calidad; su trabajo contribuyó a desarrollar métodos y estrategias creativas con lo que dejó un legado que ha servido de inspiración a muchos directores de cine y escritores a crear su propia obra.

2001: ODISEA DEL ESPACIO

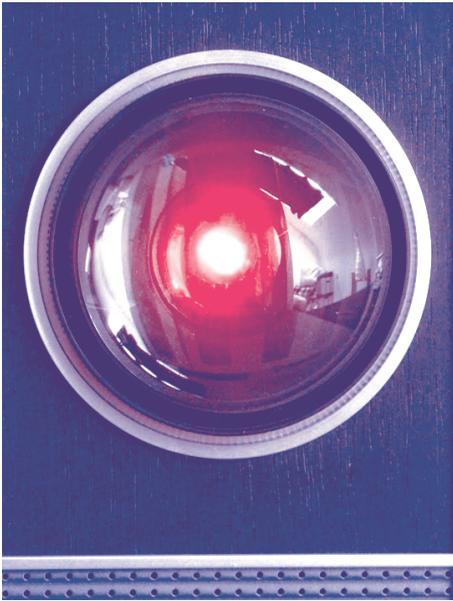
The Ultimate Trip (*El último viaje*). *An epic drama of adventure and exploration* (*Un drama épico de aventura y exploración*) fueron los slogans que cautivaron la atención del público en 1968, año en que *2001: odisea del espacio* fue estrenada y desde entonces se le reconoce como una de las películas más representativas de ciencia ficción, sino es que la mejor del género, considerada hoy día como una cinta de culto por sus revolucionarios efectos visuales, su realismo científico y sus pro-

An epic drama of adventure and exploration



yecciones futuristas. Filmada en 70 mm y proyectada en el sistema Cinerama, fue producida por Kubrick para la Metro-Goldwyn-Mayer y contó con Victor Lyndon como productor asociado. El guion se basó en el cuento *The Sentinel* (*El centinela*), escrito en 1948 por el científico y escritor Arthur C. Clarke. El reparto estuvo integrado por Keir Dullea como Dave Bowman, Gary Lockwood como Frank Poole, Douglas Rain como la voz de HAL 9000 y William Sylvester como el Dr. Heywood Floyd. La banda sonora incluye la introducción al poema sinfónico *Así habló Zaratustra*, de Richard Strauss, música de Johann Strauss Jr., György Ligeti y Aram Khachaturian.

La cinta se centra en un equipo de astronautas que siguen las señales de radio emitidas por un extraño monolito hallado en la Luna y que parece ser obra de una civilización extraterrestre, esto conduce a los científicos a viajar a Júpiter, en compañía de HAL 9000, una supercomputadora con inteligencia artificial, para investigar qué hay detrás de esas señales, lo que resulta ser un futuro incierto para los tripulantes de la nave. El filme



aborda diversos temas como la evolución humana, la tecnología, la inteligencia artificial y la vida extraterrestre. Con escenas ambiguas y efectos visuales sorprendentes.

IMAGINANDO EL FUTURO: EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN

El trabajo requerido para una cinta tan ambiciosa como 2001 fue monumental, al punto que actualmente se considera imposible de replicar. No sólo sobrepasó el presupuesto inicial, que de 6 millones de dólares se disparó a 10.5 (todo un exceso para la época), sino que incluso se alargó el tiempo de rodaje por cuatro años hasta 1968, para lograr plasmar la visión tan detallada de Kubrick. Uno de los retos más grandes fue, sin duda alguna, imaginar el futuro. Entre las diversas películas que en la historia del cine intentaron retratar el futuro, ninguna ha sido tan acertada como 2001. ¿Cómo fue capaz de imaginar tablets, videollamadas e inteligencia artificial en aparatos con los que interactuamos actualmente de manera cotidiana, en una época donde los avances tecnológicos apenas comenzaban?

Cada escena de la cinta fue perfectamente planeada y cuidadosamente ejecutada, para lo que se requirió de un excelente y amplio equipo de especialistas. El diseño de producción abarcó desde diversos sets, maquetas, vestuario, tecnologías, trajes y naves espaciales, incluso detalles que podrían parecer insignificantes como la tipografía para botones, instructivos y señalización dentro de los artefactos y funcionamiento de las naves fueron diseñados con la misma dedicación y relevancia. No se podía escapar ningún detalle, lo que genera una sensación muy realista y creíble, incluso después de tanto tiempo.

Los efectos especiales, además de innovadores, proveen a la película del toque mágico con el que el espectador se transporta literalmente en un viaje por el universo, rodeado de estrellas y paisajes increíbles, como lo es divisar la Tierra desde el espacio, técnica que requirió pintar sobre vidrio el efecto nuboso del planeta, increíblemente atinado, pues



El astronauta Bowman, traje diseñado por Harry Lange. Imagen tomada de <https://goo.gl/aMLkEU>



Azafata al interior de una nave. Imagen tomada de <https://goo.gl/dSDwqL>

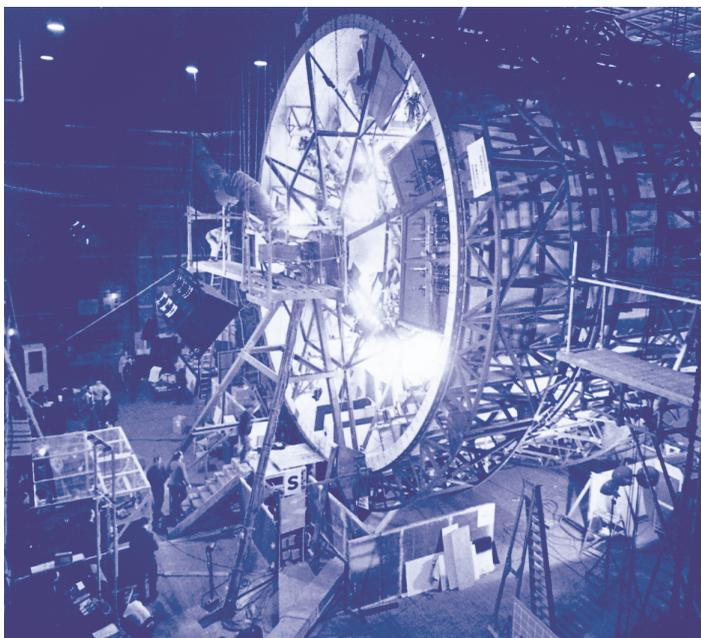


para ese entonces el hombre no había llegado a la Luna y, por lo tanto, no existía ningún referente de tal vista. Fue tan acertado que hubo quien inició el rumor de que Kubrick había dirigido el video del alunizaje en 1969, donde la tripulación del Apollo 11, integrada por Neil Armstrong, Buzz Aldrin y Michael Collins, llegaron por primera vez a la Luna.

Posiblemente lo más sorprendente en cuanto a los efectos resulta ser su ejecución. En ese entonces, los efectos especiales se realizaban de forma manual, a diferencia de la actualidad en la que el uso de computadoras y diversas tecnologías facilitan dicha tarea. Así pues, la

dificultad fue todavía mayor para crear espacios que el hombre no conocía con exactitud y con medios limitados: éstos tuvieron que resolverse en muchos casos con recursos y soluciones creativas, dando como resultado una obra completamente maravillosa. En la secuencia sobre la llegada a Júpiter, por ejemplo, se valieron del uso de solarización de las imágenes para dar el efecto psicodélico que necesitaban para el viaje del astronauta Bowman. Para lograrlo, realizaron exposiciones largas, con diafragmas abiertos y con mucho tiempo de exposición, lo que creó una imagen de vértigo con luces de colores y contraste exagerado, un efecto tan innovador para la época que incluso causó furor entre los jóvenes.

Set de grabación de la película *2001: a space odyssey*. Imagen tomada de <https://bit.ly/2VrZ4WY>



EL DISEÑO DEL FUTURO

Para lograr el aspecto del espacio exterior, escenarios lunares, naves espaciales, trajes de los astronautas y vestuario, así como mobiliario y artefactos futuristas, donde destaca la computadora HAL 9000, fue necesario, aparte de la concurrencia de diversas áreas de producción, la colaboración de la NASA y empresas como Pan Am, IBM, Bell, American Express, Aeroflot, Hilton, General Motors y Parker, entre otras. El diseño de producción, con Kubrick a la cabeza, estuvo a cargo de Tony Masters,

Harry Lange y Ernest Archer; los efectos fotográficos especiales, dirigidos también por Kubrick, fueron supervisados por Wally Veevers, Douglas Trumbull, Con Pederson y Tom Howard; la dirección de fotografía fue de Geoffrey Unsworth.

Como observamos en las escenas principales de la película, la estética de 2001 recurre a elementos geométricos básicos como el uso del círculo en la alineación de la Luna, la Tierra y el Sol, así también en el ojo de HAL, la estación espacial giratoria, así como en las cápsulas esféricas, los espacios circulares o los octogonales en interiores y, en contraste, un monolito completamente oscuro. En el diseño destaca el uso de tipografías sans serif basadas en el círculo, el triángulo y el cuadrado como Futura (Paul Renner, 1927) y Gill Sans (Eric Gill, 1929), tanto en los títulos al inicio de la película como en los créditos, generando un tono modernista, con reminiscencias de la Bauhaus. La utilización de colores primarios básicos: rojo, amarillo y azul en los trajes de los astronautas, con fondos blancos o neutros (grises) en los ambientes de las naves espaciales y algunos muebles como la famosa silla Djinn, diseñada por Olivier Mourgue en 1963 y la mesa Tulip del arquitecto Eero Saarinen, conocida como Saarinen Coffee Table Round, diseñada en 1956 y producida por la empresa Knoll, muestran el trabajo diseñístico. Fue utilizado para el escri-

2001: a space odyssey

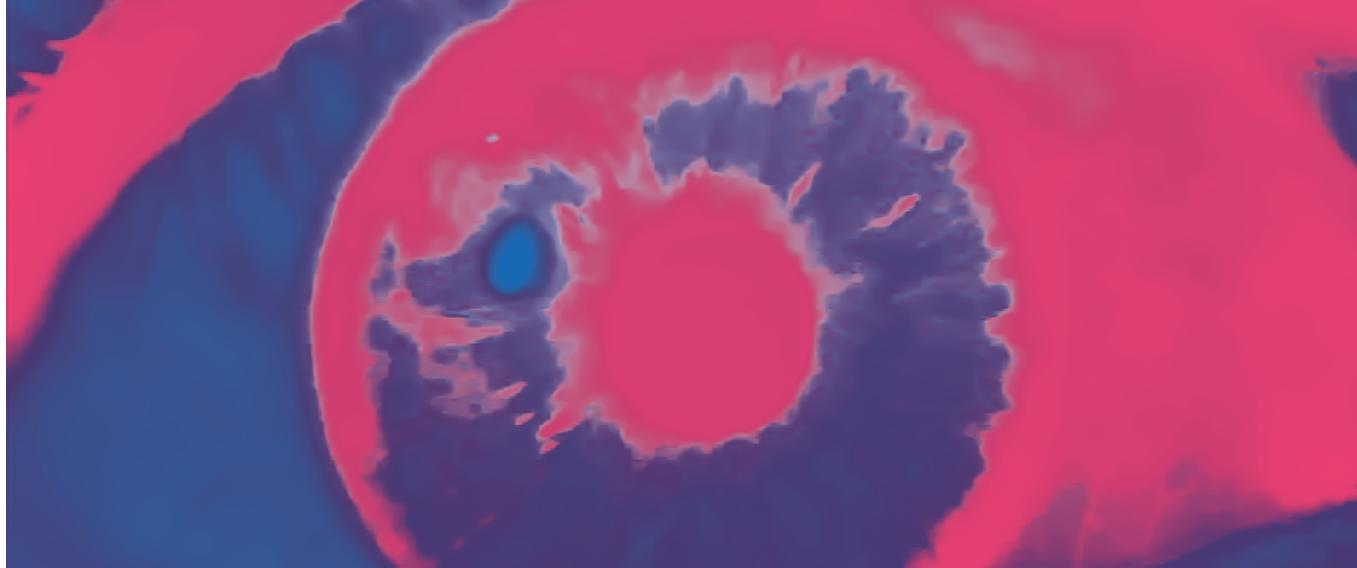


torio de la recepción del hotel el modelo Action Office de George Nelson para Herman Miller (1964) y el diseño de las butacas 042 de Geoffrey Harcourt para Artifort (1963), en la sala de conferencias. El diseño de cubiertos con los que comen los astronautas es de Arne Jacobsen. Estos accesorios logran los contrastes necesarios para la creación de un ambiente minimalista, aséptico, neutro, industrial, funcionalista y espacial.

La paleta de colores jugó un papel fundamental, ya que los dorados y rojos del "amanecer del hombre" al inicio de la cinta se tornan azules, grises y neutros más adelante en el espacio exterior y en la Luna, con un prelude dramático en rojos (en el ojo de HAL y su "cerebro"), para finalizar en la Puerta de las Estrellas en colores estridentes, luminosos y deslumbrantes, escenas que tal vez comprometieron bastante el logro de la película, pero que al final resultaron toda una revelación y conectaron con una época



Sala de espera del hotel del futuro Hilton, con sillas Djinn, diseñadas por Olivier Mourgue en 1963. Imagen Tomada de <https://goo.gl/XysvVX>



Ojo de Bowman en la entrada a La puerta de las estrellas en la película 2001. Imagen tomada de <https://goo.gl/hkgQJH>

donde el Arte Pop y psicodélico estaban presentes, de tal suerte que los efectos lumínicos y colores realizados con filtros en alto contraste cumplieron su cometido, años después, todavía han sido un referente para la creación de paisajes fuera de este mundo.

Otras partes donde intervino el diseño fue en el maquillaje de caracterización de los simios y el envejecimiento de Bowman a cargo de Stuart Freeborn, igual en el vestuario creado por Hardy Amies y los accesorios o artefactos como el equipo de videollamada, la tablet, tableros, pantallas, controladores, letreros e incluso la pluma atómica Parker que flota en el espacio y que es recogida por una azafata, todo ello con una gran credibilidad de hace 50 años.

MÁS ALLÁ DE 2001

El legado de la cinta es tan extenso que no hace más que recalcar por qué es considerada una de las mejores películas en la historia del cine. Aunque en sus inicios no fue tan bien recibida por algunas audiencias, nada detuvo la popularidad que alcanzó gracias a sus increíbles efectos visuales, al manejo de la música, la sorprendente propuesta tecnológica y su trama, única, fascinante, que atrapó a los espectadores en un viaje que nunca antes habían imaginado.



Pluma atómica de Parker. Imagen tomada de <https://goo.gl/KCFiJf>

La influencia de 2001 en películas y cineastas que han sido inspirados por Kubrick se aprecia en varias cintas: *Contacto* (1997) de Robert Zemeckis; en la secuela 2010: *El año en que hicimos contacto*, dirigida por Peter Hyams (1984); *Interstellar* (2014) de Christopher Nolan; en *Ex Machina* (2015) de Alex Garland. También influyó notablemente, en cuanto a fotografía y el manejo de la cámara en cintas como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott; *A. I. Inteligencia Artificial* (2001), de Steven Spielberg, para la que se había considerado inicialmente a Kubrick para dirigirla. Por mencionar algunos otros: *Zoolander* (2001), *Toy Story 2* (1999), *Wall-E* (2008), *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), *Los Simpsons*, *Futurama* y la franquicia de *Star Wars*.

En cuanto a tecnología, influyó a grandes compañías, por ejemplo, para el desarrollo del software para videollamadas, los productos tan conocidos de Apple, inspirados en las tablets que aparecen en la película y por supuesto, Siri, el asistente inteligente que podría equipararse con HAL 9000.

2001: *odisea del espacio*, para una generación, ha sido una obra espectacular de entretenimiento y proeza técnica en su filmación, poética en su armonía de imagen y banda sonora, fantástica por la minuciosidad de detalles en naves, cápsulas y trajes espaciales, así como



por los accesorios tecnológicos precursores, vanguardista por las tomas con efecto de ingravidez, futurista en el diseño de interiores y mobiliario, al tiempo que inquietante por la computadora con inteligencia artificial, programada para cumplir una misión, que se torna en contra de los astronautas, deslumbrante por la visión de la Puerta de las Estrellas, con sensaciones psicológicas y efectos psicodélicos y, por supuesto, enigmática por el desconcertante final, una obra abierta, con una posible interpretación sobre el origen y destino de la humanidad que aún hoy mantiene su vigencia luego de 50 años. ✂

REFERENCIAS



- Catálogo *Stanley Kubrick: La exposición*, versión en español, Cineteca Nacional, México, 2016.
- Ciment, Michel, *Kubrick*, Akal, Madrid, 2000
- Duncan, Paul, *Stanley Kubrick, El poeta de la imagen 1928-1999*, Taschen, Barcelona, 2001.
- Castle, Alison, *Los archivos personales de Kubrick*, Taschen, 2016.
- Bizony, Piers, *The Making of Stanley Kubrick's '2001. a Space Odyssey'*, Köln: Taschen Verlag, 2015
- Trejo Torres, Sandra, *La aportación cinematográfica de Stanley Kubrick*, Tesis, UNAM, 2012. Disponible en: <https://bit.ly/2uQKYT0>, consultada 10-02-2018.
- Harlan, Jan, *Stanley Kubrick: A Life in Pictures*, documental DVD, Estados Unidos, 2007.

EN INTERNET

- Fotografías sets y rodaje <https://bit.ly/2Kai0bb>
- La genialidad oculta de 2001: cómo Kubrick impulsó el *product placement* en su obra maestra. <https://bit.ly/2G3PZhm>
- Artículo 8- "Odisea 2001 (1968)" Un pequeño paso para Kubrick, un enorme paso para el cine" <https://bit.ly/2VmefRm>
- How Kubrick made 2001: A Space Odyssey (en 8 partes) <https://bit.ly/2Imw13l>
- Detrás de las cámaras. El rodaje de 2001: odisea del espacio <https://bit.ly/2UAodBm>
- 50 años de un gran paso para la ciencia-ficción, '2001: Una odisea del espacio' <https://bit.ly/2Uq6fCw>
- Vacíos en el espacio <https://bit.ly/2OSqcMf>
- La Obra Maestra Empire: '2001: Odisea del Espacio' <https://bit.ly/2Kbt dsf>
- Dirección de arte, detrás de 2001: Odisea del Espacio. <https://bit.ly/2uOZFGc>
- Cinephilia & Beyond <https://bit.ly/2mQl8Mh>
- 2001: Una odisea del espacio (1968) (en cuatro partes) <https://bit.ly/2Kai0bb>