

2001: Odisea del diseño. El futuro de Kubrick

GONZALO BECERRA PRADO

Departamento de Teoría y Análisis, CyAD
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco
gonbp@yahoo.com

VANIA BARTOLINI VILLANUEVA

Departamento de Teoría y Análisis, CyAD
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco
vbart93@gmail.com

PALABRAS CLAVE

Ciencia ficción
Diseño futurista
2001: odisea del espacio
Inteligencia artificial
Diseño de producción
Efectos especiales

KEYWORDS

Science fiction
Futurist design
2001: A Space Odyssey
Artificial intelligence
Production design
Special effects

El artículo propone un análisis de la obra maestra de la cinematografía del género de ciencia ficción *2001: odisea del espacio*, del director, productor y guionista Stanley Kubrick, a 50 años de su realización. Desde diversas perspectivas se analizan el diseño de producción, el diseño gráfico, el uso de tipografías, la creación de objetos, ambientes interiores y espaciales, recursos fotográficos, movimiento de cámara, efectos especiales, maquillaje, vestuario y paletas de color utilizadas. Se aborda el contexto en el que se realizó la obra, sus referentes, la visión futurista, el inquietante devenir de la humanidad, el desarrollo de la tecnología informática, así como la trascendencia de la película en la cultura y su influencia en filmes posteriores del género y en el campo artístico; todo ello con el propósito de revalorar el legado de Kubrick y su obra, considerada por muchos críticos como una película de culto, como un poema visual sin precedentes que nos recrea la visión futurista del diseño contemporáneo que aún hoy, nos maravilla.

This article presents an analysis of the cinematic science fiction masterpiece *2001: A Space Odyssey*, by director, producer and screenwriter Stanley Kubrick, 50 years after its making. The analysis examines the film's production design, graphic design, use of typography, creation of objects, interior and outer space settings, photography, camera movement, special effects, make-up, costumes and color palettes from various perspectives. It addresses the context in which the film was made, its references, its vision of the future, the disturbing evolution of humanity, the development of computer technology, and the importance of the film in culture and its influence on later science fiction films and in art. The goal of the analysis is to reexamine Kubrick's legacy and his work, considered by many critics as a cult film, an unprecedented visual poem that creates a futuristic vision of contemporary design that still astounds us today.





Figura 1. Fotograma de David Bowman (Keir Dullea) de la película *2001: odisea del espacio*.

If it can be written, or thought, it can be filmed.
 (Si puede ser escrito o pensado,
 puede ser filmado).
 Stanley Kubrick

*No era el miedo a los abismos galácticos lo que
 helaba su alma, sino una más profunda inquietud,
 que brotaba desde el futuro aún por nacer.*
 Arthur C. Clarke
2001: odisea del espacio (1968).

Con deslumbrantes efectos especiales y con un diseño de producción muy cuidado y espectacular, hace 50 años Stanley Kubrick creó una película fascinante filmada en formato de 70 mm en Super Panavisión, misma que con el tiempo se ha convertido en un filme de culto y ha tenido una influencia determinante en el desarrollo de películas del género de ciencia ficción, la obra maestra a la que aludimos es *2001: odisea del espacio*.

En el vigésimo aniversario de la muerte de Kubrick (26 de julio de 1928, Nueva York, EEUU-7 de marzo de 1999, St. Alban, Reino Unido), resulta interesante detenernos a analizar sus aportaciones al cine y a la estética en el campo del diseño, así como los efectos gráficos, tipografía, vestuario, diseño

de los trajes, interiorismo, sets cinematográficos y efectos especiales, entre otros recursos imaginativos, tecnológicos y futuristas con que se realizó.

En la elaboración del guion cinematográfico se tuvo la colaboración del famoso científico y escritor británico Arthur C. Clarke, además del apoyo de especialistas de la NASA, consultores especializados de grandes empresas tecnológicas, diseñadores de producción, ilustradores, diseñadores gráficos e industriales que colaboraron en esta super producción que tuvo un costo de 10.5 millones de dólares (un escándalo para su época) de la que, sin duda, fue la más importante película de ciencia ficción de todos los tiempos, estrenada el 6 de abril de 1968.

El punto de partida de esta cinta es el cuento "El centinela", escrito en 1948 por Clarke, quien realizó el guion en versión novelada, junto a Kubrick, mientras avanzaba la filmación de la película que plantea el tema de la evolución del hombre, donde la tecnología tiene un papel relevante (especialmente el desarrollo de la inteligencia artificial) y está presente la siempre controvertida posibilidad de la existencia de vida extraterrestre y el impacto que tendría para el futuro de la humanidad.

El film fue realizado en un contexto internacional de exploración espacial, en plena Guerra Fría, y con grandes conflictos mundiales: Guerra de Vietnam, el movimiento del Mayo Francés o la Primavera de Praga (invasión de la URSS a Checoslovaquia), por mencionar sólo algunos. En esa época Estados Unidos pretendía llegar a la Luna antes que la URSS, lo cual se logró con la misión Apolo 11, el 20 de julio de 1969, mientras que ya antes la NASA había lanzado la primera sonda a Marte (la Mariner 4) el 28 de noviembre de 1964. Respecto a la exploración a Júpiter (tema que se aborda en la película) ésta se llevó a cabo con el proyecto sonda Pioneer 10, en diciembre de 1973.

Fue tan imponente y realista la producción de *2001: odisea del espacio* que algunos teóricos de la conspiración han especulado que fue el mismo Kubrick quien "simuló" la llegada del hombre a la Luna en 1969, precisamente un año después del estreno de la película. Ahora, con la llegada de la sonda china al lado oscuro de la Luna y otras misiones que se preparan por los rusos (se tiene prevista su llegada a principios de la década de 2030), se tratará de confirmar si efectivamente los Estados Unidos llegaron a la Luna ese año.

EN TORNO A 2001

Los años sesenta, estuvieron llenos de sucesos trascendentes en todo el mundo que de alguna forma influyeron en la idea de hacer “una película sobre el hombre y su relación con el universo”, como se lo expresó Kubrick a Clarke en una reunión realizada en abril de 1964, cuando inició el proyecto de 2001. Para entonces Kubrick ya había hecho tres películas muy distintas: *Espartaco*, en 1960, *Lolita*, en 1962 y *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (*Dr. Insólito o: Cómo aprendí a dejar de preocuparme y amar la bomba*), en 1964, en la que dirige, produce y participa en el guion, el cual trata sobre una posible guerra nuclear, un tema candente en esos años de la Guerra Fría, que en manos de Kubrick se convierte en una gran sátira.

2001 tardó cuatro años en realizarse y costó 10.5 millones de dólares, su estreno fue el 6 de abril de 1968 en Nueva York, mientras que dos días antes, el 4 de abril, el programa espacial de la NASA de los Estados Unidos lanzó la misión Apolo 6.

En México la película se estrenó seis meses después, el 31 de octubre. Como datos de referencia, en la misma época se realizaron las misiones Apolo 7 (11 de octubre), Apolo 8 el 21 de diciembre (primera en orbitar a la Luna) y, finalmente, la misión Apolo 11, que llevó al hombre a la Luna, el 20 de julio de 1969.

Misión a Júpiter

En 2001 la nave espacial Discovery 1 tiene como destino Júpiter, esto nos recuerda que hubo varias sondas lanzadas por la NASA hacia el mismo planeta, la primera, Pioneer 10, el 2 de marzo de 1972, que llegó a Júpiter el 3 de diciembre de 1973; la Voyager 1, el 5 de septiembre de 1977, llegando a Júpiter en enero de 1979; la Galileo que se lanzó el 18 de octubre de 1989 y llegó a Júpiter el 7 de diciembre de 1995; y la sonda Juno, lanzada el 5 de agosto de 2011 y que llegó a la órbita del planeta el 5 de junio de 2016.

Comunicación planetaria

Un hecho histórico fue la primera transmisión realizada el 23 de julio de 1962, cuando el primer satélite comercial Telstar 1, permitió la transmisión de televisión en tiempo real, entre Norteamérica y Europa. Otro acontecimiento se dio el 25 de junio de 1967, cuando el satélite Intelsat 1 (“Early Bird” o “Pájaro Madrugador”), colocado el 6 de abril de 1965, transmitió en vivo a 24 países *Our World* (*Nuestro Mundo*), en la cual los Beatles cantaron “All you need is love”, desde el Estudio Uno de Emi Capitol. En el caso de México, un hecho histórico fue la transmisión, en color, a todo el mundo, de las Olimpiadas, el 12 de octubre de 1968, a través del satélite ATS 3 de la NASA, colocado el 5 de noviembre de 1967.

Una década convulsa

En los años sesenta, diversos movimientos políticos y sociales acontecieron en todo el mundo trastocando todos los ámbitos de la vida pública, son los años de la Guerra Fría, la política de apertura de Nikita Krushev (la “coexistencia pacífica”) y la política de John F. Kennedy (la delimitación de “nuevas fronteras”), la renovación del ecumenismo católico del Papa Juan XXIII, el desarrollo de la tecnología en varios campos; en Estados Unidos, el asesinato en Dallas del presidente Kennedy, en noviembre de 1963, la discriminación racial de los negros, el asesinato de Malcolm X en 1965 y de Martin Luther King en 1968, así como las protestas por la guerra en Vietnam; la invasión de la Unión Soviética a Checoslovaquia, las protestas estudiantiles en Varsovia, Bonn, Madrid y en México, con la recordada matanza del 2 de octubre a diez días de la realización de la Olimpiadas; así como los movimientos juveniles feministas que crearon principios de liberación, sin mucha claridad en muchos casos, pero en ciernes por la transformación política, social y cultural en todo el mundo.

En este contexto se produjo una de las películas más importantes de la historia del cine; tal vez algunas problemáticas le fueron ajenas a Kubrick, pero otros acontecimientos tuvieron una gran influencia en 2001: el desarrollo tecnológico, los inicios de la comunicación global y la era espacial.



Figuras 2 a 9. De izquierda a derecha: John F. Kennedy junto al primer satélite comercial de la historia, Telstar 1. Llegada del primer hombre a la Luna. Sonda Pioneer 10. Invasión de la URSS a Checoslovaquia. EEUU en la Guerra de Vietnam. Mayo del 68 francés. Martin Luther King. Matanza del 2 de octubre y Olimpiada en México 68.

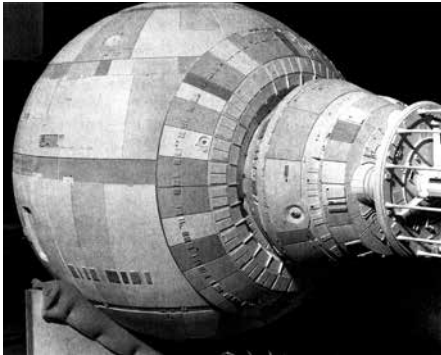
EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Para el diseño de producción fue relevante el trabajo de Harry Lange (1930, Eisenach, Alemania-2008, Oxford, Reino Unido). Aficionado a la pintura, Lange se especializó en el diseño de cohetes, trabajó en Alabama y Washington junto a Frederick Ordway III (1927, Nueva York, EEUU-Hunstville, EEUU), militar de la NASA. Lange también diseñó aviones militares para el ejército de Estados Unidos durante la Guerra de Corea. Su predilección por el arte le llevó a estudiar una licenciatura en arte en Alemania, que se vio

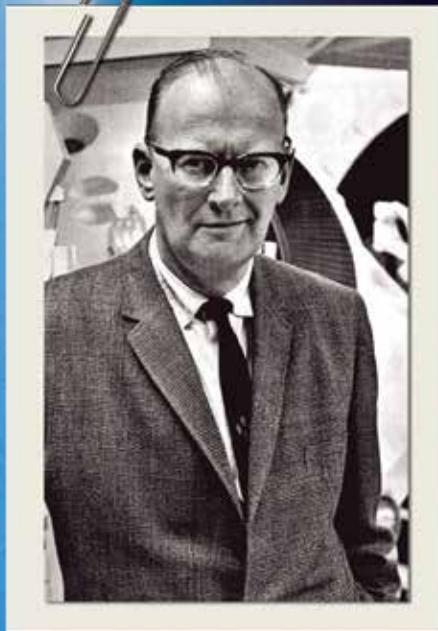
truncada en 1951 cuando se mudó a Estados Unidos. La Agencia de Misil Balístico (ABMA) y la NASA se convirtieron en su nuevo lugar de trabajo.

Tanto a Lange como a Ordway, Kubrick les ofreció trabajar en Inglaterra para la realización de la película, se trataba de diseñar el futuro, y así lo hicieron en una labor que se tenía previsto duraría seis meses, pero ésta se extendió a dos años para lograr lo que deseaba Kubrick: una revolución en los efectos especiales para provocar un realismo científico en la pantalla (Figuras 10 a 15).

Las propuestas de Harry Lange no se limitaron sólo al diseño de vehículos y trajes espaciales para la película (donde destaca el casco de David Bowman interpretado por el actor norteamericano Keir Dullea), en los que se aprecia una extraordinaria minuciosidad y visión futurista, sino que junto con el director, creó otros artefactos como el célebre IBMpad, que fue diseñado en su estructura externa, pero también la imagen corporativa ficticia, *gadget* que resultó ser precursor de la actual iPad de Apple (Figuras 16 a 21).



Figuras 10 a 15. Sets y rodaje (Fotos: <https://imgur.com/a/DzXMR/all>).



ARTHUR C. CLARKE

Escritor y científico británico, nacido en Minehead, Inglaterra, el 16 de diciembre de 1917 (Figura 44). Fue autor de libros científicos, de divulgación científica y de ciencia ficción. En su obra literaria destacan títulos como: *2001* –y secuelas–, *Cita con Rama*, *Las arenas de Marte*, *Cánticos de la lejana Tierra*, *Expedición a la Tierra* o *Cuentos de la Taberna del Ciervo Blanco*.

Fue auditor de la Junta de Educación, durante la Segunda Guerra Mundial, especialista en radar en la RAF, y posterior a la guerra, estudió Matemáticas y Física en el King College de Londres. Fue presidente de la Sociedad Interplanetaria Británica y trabajó como asistente de edición en *Science Abstracts*. A partir de 1951 se dedicó a la escritura.

Varias de sus novelas fueron llevadas al cine, y con *2001: Una odisea del espacio* alcanzó gran fama. Fue nombrado Caballero de la Orden del Imperio Británico, y obtuvo premios literarios en su género: Nébula, el Hugo, en dos ocasiones, y el Locus. Desde 1956 residió en Sri Lanka hasta su muerte ocurrida el 19 de marzo de 2008.

Obra literaria

- *2001: Una odisea espacial* (1968)
- *2010: Odisea dos* (1982)
- *2061: Odisea tres* (1987)
- *3001: Odisea final* (1996)
- *Cita con Rama* (1973)
- *Rama II* (con Gentry Lee) (1989)
- *El jardín de Rama* (con Gentry Lee) (1991)
- *Rama revelada* (con Gentry Lee) (1993)

Otras novelas:

- *A la caída de la noche* (1946)
- *El león de Comarre* (1948)
- *Preludio al espacio* (1951)
- *Las arenas de Marte* (1951)
- *El centinela* (1951)
- *Islas en el cielo* (1952)
- *El fin de la infancia* (1953)
- *Claro de Tierra* (1955)
- *La estrella* (1955)
- *La ciudad y las estrellas* (1956)
- *En las profundidades*. Traducido al español como *Terror bajo el mar* (1957)
- *Nafragio en el mar selenita* (1961)
- *Regreso a Titán* (1975)
- *Las fuentes del paraíso* (1979)
- *Cánticos de la lejana Tierra* (1986)
- *Venus Prime* (serie con Paul Preuss) (1987)
- *Cuna* (con Gentry Lee) (1988)
- *Tras la caída de la noche* (con Gregory Benford) (1990)
- *El espectro del Titanic* (1990)
- *El martillo de Dios* (1993)
- *Sismo grado 10* (con Mike McQuay) (1996)
- *Factor detonante* (con Michael Kube-McDowell) (1999)
- *Luz de otros tiempos* (con Stephen Baxter) (2000)
- *El ojo del tiempo* (con Stephen Baxter) (2007)
- *El último teorema* (2008)



STANLEY KUBRICK

Director, productor y guionista estadounidense, nacido el 26 de julio de 1928 en Bronx, Nueva York. Kubrick es considerado uno de los cineastas más reconocidos de la historia. Con tan sólo 17 años, inició su carrera como fotógrafo en la revista *Look*, destacando por su increíble labor al retratar y producir emociones, lo que le sirvió como experiencia en el medio y más tarde en el cine. En 1951 realizó su primer cortometraje titulado *Day of the Fight* y dos años más tarde estrenó su primera película, *Fear and Desire*.

El conocimiento que tenía sobre lentes y cámaras le ayudó a tener una visión muy precisa del resultado que buscaba plasmar en sus películas, así como el manejo de luces y sombras. Con una incansable creatividad y afán por innovar, con una visión futurista, logró consolidar su carrera y destacar entre otros directores de la época, parecía que siempre iba un paso más adelante que el resto de sus contemporáneos

A lo largo de su carrera Stanley Kubrick realizó 16 cintas, pocas en cantidad, pero que compensa por la calidad de las mismas. Aunque fue señalado incontables veces de ser controlador, obsesivo, perfeccionista, polémico y controversial, lo cierto es que su trabajo fue un parteaguas que impulsó el cine y ayudó a desarrollar incontables métodos y estrategias que sin su creatividad no habrían sido posibles. Kubrick falleció a la edad de 70 años, el 8 de marzo de 1999, dejando un legado que hasta hoy en día no deja de sorprender y de inspirar.

Filmografía (Documental *Stanley Kubrick, una vida en imágenes*):

- 1951: *Day of the Fight* (cortometraje documental).
- 1951: *Flying Padre* (documental de nueve minutos).
- 1953: *Fear and Desire*.
- 1953: *The Seafarers* (documental de treinta minutos).
- 1955: *Killer's Kiss*.
- 1956: *The Killing*.
- 1957: *Paths of Glory*.
- 1960: *Espartaco* (fue su primera película de alto presupuesto).
- 1962: *Lolita*.
- 1964: *Dr. Strangelove*.
- 1968: *2001: A Space Odyssey*.
- 1971: *A Clockwork Orange*.
- 1975: *Barry Lyndon*.
- 1980: *The Shinning*.
- 1987: *Full Metal Jacket*.
- 1999: *Eyes Wide Shut*.

Ficha técnica de *2001: Odisea del espacio*

Título original: 2001: A Space Odyssey

Año: 1968

Duración: 139 min.

País: Reino Unido

Dirección: Stanley Kubrick

Guión: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke (Historia: Arthur C. Clarke)

Música: Richard Strauss, Johann Strauss, György Ligeti, Aram Khachaturyan.

Fotografía: Geoffrey Unsworth.

Reparto: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Leonard Rossiter, Margaret Tyzack, Robert Beatty, Sean Sullivan, Frank Miller, Penny Brahms, Alan Gifford, Vivian Kubrick.

Productora: Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Stanley Kubrick Production.

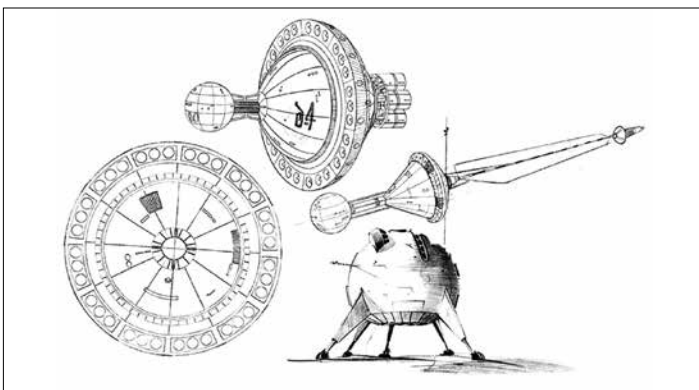
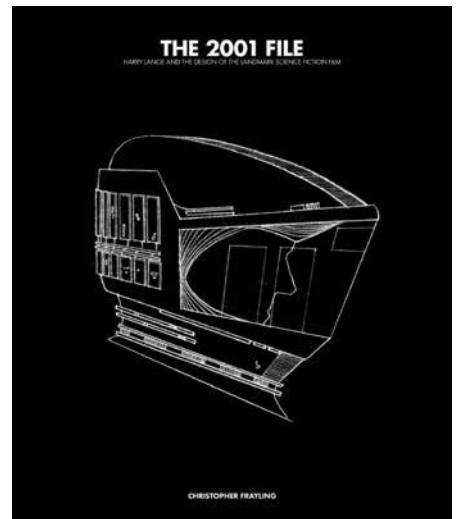
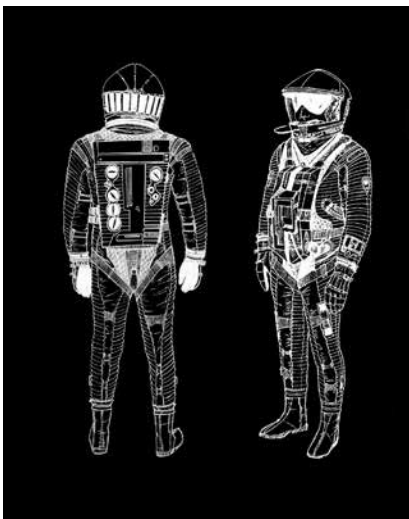
Género: Ciencia ficción.

Sinopsis

La película narra los diversos periodos de la historia de la humanidad, no sólo del pasado, sino también del futuro. Hace millones de años, antes de la aparición del *Homo sapiens*, un grupo de primates descubre un monolito que los conduce a un estadio de inteligencia superior. Millones de años después, otro monolito, enterrado en una luna, despierta el interés de los científicos. Por último, durante una misión de la NASA, HAL 9000, una máquina dotada de inteligencia artificial, se encarga de controlar todos los sistemas de una nave espacial tripulada.

Premios

- 1968: Oscar: Mejores efectos visuales. Cuatro nominaciones, incluyendo Director y Guión.
- 1968: Premios David di Donatello: Mejor producción extranjera.
- 1968: Premios BAFTA: Mejor banda sonora, fotografía y dirección artística.
- 1968: Sindicato de Directores (DGA): Nominada a Mejor director.



Figuras 16 a 20. Diseño de los trajes de los astronautas de Harry Lange. Fotografía: <https://graffica.info/harry-lange/>.



Figura 21. Diseño de traje de David Bowman. Fotografía: Getty images. En www.gettyimages.com/detail/news-photo/close-up-of-american-actor-keir-dullea-dressed-in-a-space-news-photo/546321655.

Sets exteriores

MGM British Studios en Borehamwood fue uno de los estudios donde se crearon algunos de los sets para el rodaje de *2001*, aunque en realidad muchas escenas requirieron el uso de fotografías (*still photographs*) y transparencias que fueron proyectadas sobre una pantalla enorme para simular el paisaje. La decisión de construir sets y utilizar fotografías de fondo también se debió a que Kubrick tenía inseguridad sobre grabar en locaciones reales, al no poder controlar la luz y el clima a su preferencia (Figura 22).

También se construyeron maquetas de las naves para grabarlas en diversos movimientos y, cuando las escenas no requerían un cambio de perspectiva, se emplearon fotografías de los mismos modelos que más tarde se utilizarían para crear las animaciones que tendrían lugar en el espacio bajo el apoyo de efectos especiales. Para la construcción de estos modelos se utilizó madera, fibra, aluminio, acero, latón, entre otros ma-



Figura 22. Set de estudio: "El Amanecer del Hombre".

teriales, y para los detalles más pequeños se requirió utilizar piezas seleccionadas de modelos de plástico. Gracias a la supervisión de expertos en astronáutica se consiguió lograr una aproximación a la realidad bastante precisa.

Set del espacio. Uno de los mayores retos fue simular al planeta Tierra, ya que para ese entonces no se tenía el material suficiente

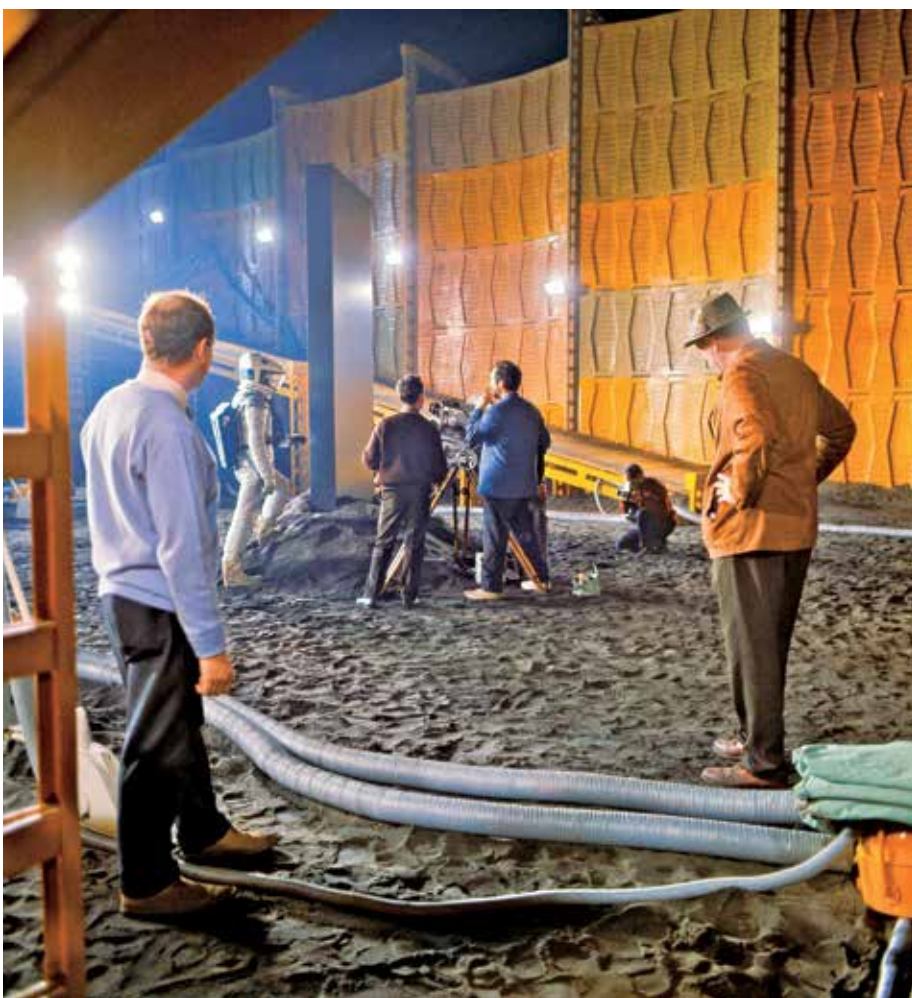
que sirviera como referencia para trasladarlo a la película. Fue uno de los ilustradores de la película quien, a través de una técnica de pintura sobre vidrio, consiguió dar el efecto nuboso que se requería y que, sorprendentemente, fue muy acertado, no obstante que la intensidad no fue del todo correcta. Un dato interesante a resaltar es que, para evitar que alguna otra producción hiciera uso de sus modelos y *props* como habitualmente se acostumbraba, Kubrick mandó destruir la mayoría de las piezas y maquetas al terminar las grabaciones. Ni siquiera quiso conservarlos para exhibirlos por temor a romper con la ilusión que *2001* transmitía al espectador.

Set de la superficie lunar. Así como se mencionó anteriormente, también se utilizó una fotografía para mostrar a la Luna en el espacio. Para el modelo de la base lunar en Clavius fueron esculpidos los cráteres lunares gracias a fotografías que la misma NASA les proporcionó y de donde pudieron recopilar detalles para acercarlo lo más posible a la realidad. Finalmente, debido a que necesitaban un espacio más amplio para filmar las escenas donde los astronautas recorren la Luna, el set fue montado en Shepperton Studios. Para ambientar el lugar adecuadamente se utilizó arena texturizada, la cual colorearon para asemejar la superficie del satélite, que más adelante se complementó con un modelo a escala fue finalizado un año después mediante efectos especiales (Figuras 23 y 24).

Sets interiores

En el diseño de interiores, Kubrick escogió para el *lobby* de la Estación Espacial 5 del futuro, del hotel Hilton, las *Djinn chairs*, producidas por la marca francesa Airborne Internacional, con una silueta original y futurista, de apariencia orgánica y forma escultórica, diseñada por Olivier Mourgue en 1963. La forma simula una sola pieza de un mismo material cortado y doblado en forma orgánica, sin embargo, fue realizada con espuma de poliuretano (de los primeros muebles fabricados con este material) sobre una estructura de acero con cinchas de goma (Pirelli), con la cubierta de lana elástica color rojo de Bernard Joliet. El tejido totalmente tapizado de la silla, que incluye patas, asiento y respaldo, marcó una tendencia en el diseño de los años sesenta.

El nombre de la *Djinn chair* es de origen islámico y significa “El genio”, espíritu que



Figuras 23 y 24. Construcción del set de la superficie lunar donde se encuentra el monolito.

es capaz de asumir diversas formas y ejercer influencia sobrenatural sobre las personas; en el caso del diseño de esta silla, muy bajo, para el descanso, quita la formalidad y refleja las costumbres cambiantes de la época, cada vez más relajadas. El sillón se complementa con la *Chaise Longue Djinn*, un sofá-cama diseñado de forma similar al sillón, con suaves curvas y un gran aspecto plástico (Figuras 25 y 26).

Las mesas auxiliares que aparecen junto a los sillones, con el mismo color rojo en su base, son del estilo de las *Tulip* del arquitecto Eero Saarinen, la mesa conocida como *Saarinen Coffee Table Round* fue diseñada en 1956 y producida por Knoll. Otras piezas de diseño utilizadas en el filme son el escritorio de la recepción, el modelo *Action Office* diseñado para Herman Miller por George Nelson y Robert Propst en 1964, realizado sólo en blanco y negro con la intención de crear una atmósfera fría, propia de la tecnología espacial; el diseño de los sillones que aparecen en la sala de conferencias: el Model 042 de Geoffrey D. Harcourt para Artifort (1963), en la misma escena de la película donde el doctor Floyd utiliza un atril de la colección *Action Office*. Otro detalle de la producción son los cubiertos utilizados por los astronautas David Bowman y Frank Poole en el *Discovery 1*, que fueron diseñados por el arquitecto y diseñador industrial Arne Jacobsen en 1957 para la empresa danesa Georg Jensen (Figuras 27 a 29).



Figura 25. Sala de espera del hotel del futuro Hilton, con sillas *Djinn*, diseñadas por Olivier Mourgue en 1963. Fotografía: <http://historia-diseño-industrial.blogspot.com/2013/11/silla-djinn.html>.



Figura 26. Sofá cama *Chaise Longue Djinn*, diseñado por Olivier Mourgue en 1963. Fotografía: www.outofstorage.nl/en/tentoonstelling_out_of_storage/kunstenars/m/mourgue_olivier/346/.



Figuras 27 a 29. Diseño de cubiertos de Arne Jacobsen, en la película *2001: odisea del espacio*. Fotografía: <https://bit.ly/2QjoBRi>, y <https://bit.ly/3b4fLz3>.

La alianza Kubrick-empresas. Para crear una imagen realista y creíble del futuro en *2001*, Kubrick solicitó a cerca de 50 empresas la creación de prototipos de diseño de productos que pudieran utilizarse en la película. Fueron convocadas empresas como Hoteles Hilton, Whirlpool, relojes Hamilton, compañías fotográficas Nikon y Kodak; así mismo se tuvo contacto con industrias químicas como la DuPont, la empresa aeroespacial Honeywell y la IBM; también se convocó a grandes almacenes como Macy's. La casa Hamilton diseñaría prototipos de relojes de pulsera digitales, Vogue haría la elección de la ropa, el peinado o el maquillaje de los actores, y la firma de plumas Parker se encargaría del diseño de los controladores de la nave. Se trataba de imaginar cómo serían los objetos en el futuro sin que se vieran falsos o fallidos, para ello se utilizó la estrategia de *product placement*, es decir, emplazamiento publicitario o posicionamiento de producto, fórmula publicitaria que permite insertar un producto o marca en un programa de televisión, videoclip, película o incluso en videojuegos. Esta inserción, que en ocasiones no es percibida conscientemente por el espectador, queda, sin embargo, guardada en su mente. Con esta estrategia, al hacer participar a estas grandes corporaciones, Kubrick tendría acceso a algunas de las últimas tecnologías disponibles con las que materializaría su visión de futuro. A continuación, se mencionan algunos ejemplos de marcas o productos presentes en *2001*.

- Pan Am (Pan American World Airways) siglas que aparecen en el Space Clipper, un avión comercial espacial de Pan Am, la aerolínea internacional más importante de los Estados Unidos desde la década de 1930 hasta su quiebra en 1991, 10 años antes de la ubicación de la película.
- IBM (International Business Machines), compañía de computadoras de vanguardia en 1968. Su logotipo aparece en las pantallas del transbordador espacial, en las *tablets* que utiliza Dave Bowman para las noticias, así como en otros tipos de *hardware*, como el del antebrazo de su traje. IBM puso en práctica parte de la tecnología que sale en la película.
- Bell (Bell Telephone Company), empresa estadounidense de telecomunicaciones creada el 9 de julio de 1877 por

Alexander Graham Bell y por Gardiner Greene Hubbard, actualmente la compañía AT&T, también aparece en varias escenas.

- American Express, la compañía desarrolló para Kubrick un *smart ring* (anillo inteligente) que finalmente no se utilizó. En cambio, en la película, el doctor Heywood Floyd paga por una llamada con una tarjeta de crédito American Express que se inserta en el teléfono, una gran visión del futuro que en los años 60 no podría haberse imaginado nadie, sólo Kubrick.
- Aeroflot, aerolínea rusa aún existente en la actualidad. El logo lo portan varias azafatas.
- Hilton, una de las cadenas hoteleras más importantes del mundo aparece en la estación espacial.
- General Motors (General Motors Company, en 1968), aparece en la película en las pantallas de varios prototipos de coches de la marca.
- Parker, el diseñador de plumas Walter Bieger desarrolló la serie *Dream Pens* en 1958, y fueron suministradas a Stanley Kubrick para ser utilizadas como accesorios. En una de las secuencias de la película aparece una de esas plumas, la *Atomic Pen*, en un efecto de microgravedad, logrado al pegar el bolígrafo en una lámina de vidrio que se gira lentamente frente a la cámara; la pluma es recogida por una azafata que la coloca en el bolsillo del doctor Floyd. El diseño original de la *Atomic Pen* requería de un pequeño paquete de isótopos radiactivos, que calentarían la tinta para obtener densidades de línea. Tal vez por ello nunca se realizó su producción en serie. Si bien las otras *Dream Pens* no aparecieron en la película, la compañía Parker las publicó ampliamente en cines, grandes almacenes y supermercados, con el concepto publicitario de "bolígrafos de hoy y mañana" (Figura 30).

Efectos especiales

Para los efectos visuales de la escena de la llegada a Júpiter, el destino final de Bowman, se crearon efectos especiales (por los cuales la película ganó un premio Oscar) utilizando exposiciones largas, con diafragmas abiertos y con mucho tiempo de exposición, con ello se creó una imagen de vértigo con luces de colores, fotografías en negativo de super-

ficies a manera de imágenes solarizadas y se crearon efectos en contrastes simultáneos de vívido color, donde sólo se aprecia la pupila del protagonista. Estos efectos causaron cierto furor porque los acercaban, generacionalmente, a la cultura de los movimientos psicodélicos, razón por la cual fueron muy aceptados por los jóvenes de la época. En estas secuencias los encuadres en *close up* generan un efecto psicológico, es como si el espectador estuviese haciendo el viaje en el tiempo en su acercamiento a Júpiter. Estos encuadres al ojo con colores estridentes, nunca antes utilizados en las películas del género, revisten de manera particular un hito por su efecto psicológico. *Odisea 2001* fue nominada a cuatro premios Oscar, incluido mejor director y guion, y ganado el premio por efectos especiales.

Movimiento de los espacios y cámaras. El movimiento en el espacio fue recreado de manera muy acuciosa, pensando en el efecto de ingravidez; por ello, los movimientos de los personajes parecen coreografías con movimientos lentos y delicados, como si aprendieran a caminar, lo que resultó muy creíble. Por otra parte, los movimientos de cámara se realizaron con gran espectacularidad, siendo necesario contar con una centrifugadora colosal de 30 toneladas de peso que tuvo un costo de 750 000 dólares, donde se realizaron las escenas del interior de la nave espacial; destacan, en especial, las secuencias del astronauta Bowman haciendo



Figura 30. Pluma atómica de Parker. Fotografía: Bettmann/Getty Images. Fuente: <https://bit.ly/3aZ8q3l>.



Figura 31. Construcción de la centrífugadora de 30 toneladas para las escenas de la Estación Espacial.

ejercicio alrededor de la estación espacial y otra escena, cuando una azafata realiza movimientos espectaculares entrando a los compartimientos girando y adoptando posiciones que sólo podrían darse en la ingravidez del espacio (Figuras 31 y 32).

Una de las escenas más complicadas fue aquella en la que Bowman baja por una escalera en el interior de la nave y en el plano superior izquierdo de la imagen se puede apreciar a su compañero astronauta Frank Pool de cabeza. En realidad, el actor tuvo que ser sujetado con un arnés para mantenerlo en su posición y dar ese efecto de ingravidez; otro reto fue lograr que la comida –también de cabeza–, no cayera al momento en que el actor simula comerla, para lo que se le agregó grenetina dándole una consistencia más sólida, que facilitó filmar la escena.

Maquillaje. Fue realizado por Stuart Freeborn. Al comienzo de la película, en la escena de “El Amanecer del Hombre”, donde aparecen los simios, la primera propuesta fue retomar una especie parecida al Hombre de Pekín (*Homo erectus pekinensis*), una subespecie de *Homo erectus*, propia de China, que data de entre 500 000 y 250 000 años, es decir, no eran monos, entonces se realizó el diseño del maquillaje a partir de hombres semidesnudos. Kubrick quería que los actores estuvieran totalmente desnudos, pero esto fue censurado por la MGM, por esta razón Freeborn hizo prótesis de maquillaje para las partes sexuales, pero Kubrick no quedó convencido, se pensó entonces en utilizar taparrabos, pero quedaban fuera de estilo; por ello Kubrick le pidió a Freeborn que volviese a hacer todo el maquillaje con la apariencia de simios.

Orangután. Los simios que se observan en la película fueron interpretados por mimos. Dan Richter, quien interpreta “Moonwatcher”, el orangután que descubre que puede utilizar un hueso como herramienta, hizo la grabación, por instrucción de Kubrick, de los monos de un zoológico, con el propósito de estudiar sus movimientos, actitud y comportamiento, y fue así como se logró la actuación al momento del rodaje. Los actores que reclutaron para dichos papeles debían ser bastante delgados, para que al utilizar los trajes de orangután no parecieran tan voluminosos (Figura 33).



Figura 32. David Bowman haciendo ejercicio en círculo en la Estación Espacial.



Figuras 33 y 34. Diseño de los trajes para los simios con mandíbulas articuladas.



Figura 35. Keir Dullea (David Bowman) maquillado como anciano.



Figura 36. Diseño de trajes en color para 2001.

La elaboración de las máscaras de los monos fue una tarea delicada, pues tenían que permitir expresiones faciales del animal, así como hacer posibles las acciones de comer o beber agua. Finalmente, la máscara constó de una base plástica del cráneo a la que se colocó la mandíbula con bisagras, para lograr el movimiento requerido. Se añadió cabello, labios y dientes falsos, que los mismos actores podían mover para simular los cambios y articulaciones en el rostro (Figura 34).

El envejecimiento de Bowman. Hacia el final de la película destaca el maquillaje del envejecimiento de Bowman, como hombre maduro y luego como anciano. El actor Keir Dullea, por cierto, retoma el mismo papel de David Bowman en la continuación de la película, titulada *2010: The Year We Make Contact* (con el título en español de *2010: El año que hicimos contacto*¹). Aparece a bordo del Discovery, con una apariencia similar a la que se vio al final de *2001*.

El maquillaje fue realizado por Stuart Freeborn y la última etapa de envejecimiento tomó 12 horas para lograrse y todo un día para grabarse por la complejidad para dar un efecto realista (Figura 35).

Vestuario. Diseñar el vestuario requirió también una visión de futuro, que no sólo implicaba imaginar cómo sería la ropa que se utilizaría en 25 años –en 2001–, por lo que se designó a un grupo de diseñadores para dicha tarea. El reto fue encontrar algo que luciera diferente, que además pudiera reflejar el desarrollo de nuevos materiales y telas, pero sin ser demasiado llamativo o demasiado contrastante. Kubrick imaginó que para 2001 ya no se utilizarían botones, por lo que si se analizan a detalle las escenas, ninguno de los trajes los lleva, imaginando que las telas en realidad podrían adherirse unas con otras, como lo hace el velcro, por ejemplo.

Una fuente de inspiración fue la serie de los años treinta *Flash Gordon*, que contenía vestuarios bastante futuristas y películas como *Blow-up*; fue el *look* de los años sesenta que cautivó a Kubrick. Otros referentes son el *beatnik*,² un término que entre sus diversas aplicaciones se utilizó para describir el

estereotipo juvenil para vestirse en los años cincuenta y que más tarde se convirtió en una moda. Personajes como Twiggy también formaron parte de su inspiración.

En el caso de las azafatas se puede apreciar un vestuario completamente blanco, pulcro, acompañado de un casco que pretendía protegerlas de cualquier accidente durante los vuelos espaciales, únicamente resaltando el logo de la compañía Pan Am (Figura 36).

Los trajes espaciales fueron también una parte icónica ya que prácticamente aparecen durante toda la película, aunque se distinguen bastante bien los momentos de cada uno. Los primeros trajes espaciales que se aprecian son los que utiliza el doctor Floyd y el equipo de astronautas que lo acompañan a la Luna. Los trajes en estas escenas son más convencionales, de color blanco, aunque con el mismo diseño que el resto. El siguiente momento, y muy característico de la película, lo conforman los trajes espaciales que se utilizan en la Misión a Júpiter. En el interior del Discovery 1 se pueden ver los tres trajes espaciales de color rojo, amarillo y azul –puesto que hay uno verde y se rumora que también existió uno color violeta, esto tomando en cuenta que eran cinco los astronautas viajando en la nave– que siguen la misma línea en cuanto al diseño minimalista de la película, retomando elementos de la Bauhaus como son los colores primarios y dando como resultado una armonía visual increíble.

Así como Kubrick consultó con expertos para el diseño de las naves, también lo hizo

¹ *2010: The Year We Make Contact* (conocida en español como *2010: El año que hicimos contacto* o *2010: Odisea dos*) es una película de ciencia ficción de 1984 dirigida por Peter Hyams, basada en la novela *2010: Odisea dos*, de Arthur C. Clarke. Tanto la película como la novela son la continuación de la película *2001: A Space Odyssey*.

² Movimiento juvenil que surgió en los años cincuenta en Estados Unidos y tuvo auge en las dos décadas siguientes; se caracterizó por el rechazo militante de ciertos valores sociales y por una actitud vitalista. El estilo *beatnik* se define por el uso de camisetas de rayas, camisas amplias, jerséis de cuello alto y, sobre todo, mucho color negro. Los *beatniks* clamaban por la libertad, una vida anticonsumista y nómada y la experimentación. Fueron un precedente notable de los *hippies* y se distinguieron por sus cabellos y ropas descuidadas. Las chicas *beat* usaban pantalones pitillo y bailarinas (www.wired.com/2015/08/amazingly-accurate-futurism-2001-space-odyssey/).

para el diseño de los trajes, intentando que fuesen lo más apegados a la realidad. El trabajo, además de especializado, fue bastante detallado, ya que incluso se añadieron controles para el apoyo vital y de comunicación, basados en los controladores que estaban siendo desarrollados para la Misión Apolo. Esta labor estuvo a cargo, principalmente, de Harry Lange, quien fue un ilustrador que trabajaba para la División de Proyectos Futuros de la NASA.

LA TECNOLOGÍA EN 2001

En 1968, año en que se estrenó la película, Kubrick presentó diversos artefactos tecnológicos impensables en su época, incluso para el año 2001, tiempo en el que se desarrolla la historia. Algunos de estos dispositivos son, hoy en día, luego de 50 años, una realidad tecnológica cotidiana, por ejemplo, el uso de *tablets* o la computadora HAL 9000 (el “cerebro y sistema nervioso”³ de la nave Discovery 1) como asistente o “acompañante de viaje” muy similar a los asistentes virtuales con voz humana como Siri, lanzada por Apple en 2011, a la que siguieron Alexa de Amazon, Cortana de Microsoft o el asistente genérico de Google.

Respecto de la Tableta (*tablet computer*), ésta fue producida hasta el año de 2010 por Steve Jobs, es el iPad de Apple; sin embargo, hubo intentos previos de dispositivos similares como la Palm, el Nokia 510 *weblet*, la Microsoft Tablet PC, entre otros.

En 2001, el dispositivo similar a la Tablet es utilizado en la secuencia donde los astronautas se encuentran despiertos en la misión del Discovery 1, que se dirige hacia Júpiter.

³ El nombre de HAL 9000, cuyo acrónimo significa en inglés *Heuristically Programmed Algorithmic Computer* (Computador algorítmico programado heurísticamente), según algunas fuentes proviene de la secuencia de letras de IBM, las letras que en el alfabeto continúan, es decir, H-I, A-B y L-M, aunque esto fue negado por los autores, y la cifra 9000, tal vez provenga del cuento *The Nine Billion Names of God* (en español, “Los nueve mil millones de nombres de Dios”, escrito por Arthur C. Clarke en 1953, en Monteleone). La historia cuenta sobre un grupo de monjes budistas que piden a una empresa informática les facilite una calculadora, con la finalidad de que la máquina escriba de forma automática todos los nombres posibles de Dios, una tarea lenta que implicaba la combinación y permutación de letras a la que los monjes llevaban tres siglos dedicándose y que esperaban que la máquina pudiera terminar en pocos meses, con la creencia, de acuerdo con su fe, de que se daría el fin del mundo.

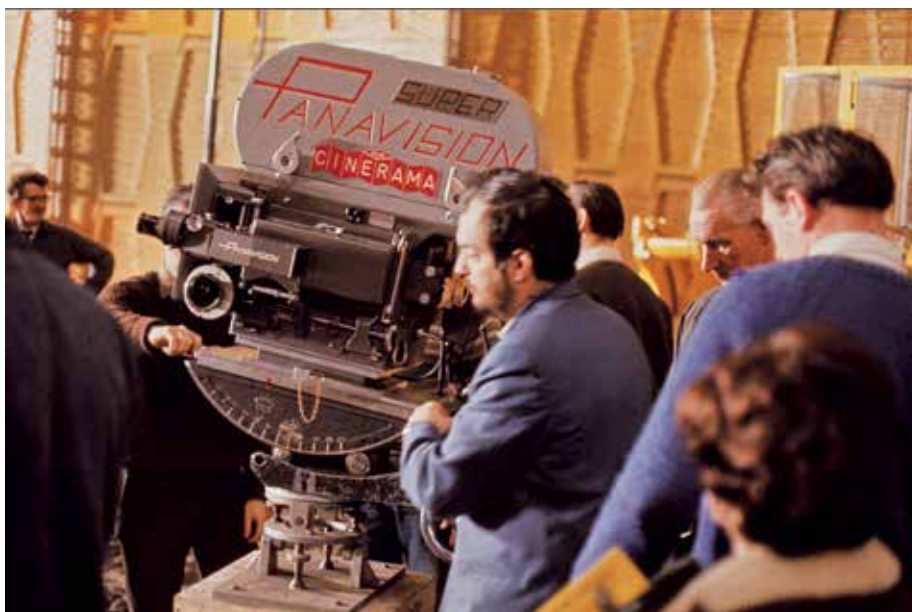


Figura 37. Stanley Kubrick junto a una cámara de cine Super Panavision 70.

Mientras toman sus alimentos ven sus programas favoritos, entre ellos las noticias de la BBC. Curiosamente la Tablet no es táctil como las actuales, sino que es controlada por la computadora de la nave, HAL 9000.

En otra secuencia de la película, el doctor Floyd y su hija se comunican de forma remota a través de una videollamada, una escena muy emotiva y que anunció la posibilidad de comunicación a distancia con imagen, algo también impensable en el momento en que se realizó la película. Las actuales aplicaciones Skype y Facetime son una forma de comunicación remota con personas que viven en el extranjero o con amigos lejanos. Este modo de comunicación es prácticamente igual al mostrado en 2001.⁴

Es memorable la inteligencia artificial presente en el Discovery 1 en su misión a Júpiter, personificada por HAL 9000, computadora que controla todos los dispositivos de la nave y la propia misión. A pesar de ser una máquina fue incluida en el lugar 13 como el peor villano en un *ranking* de la historia del cine.⁵ Esto debido a que en la película adopta

diversos comportamientos “programados” que hacen que los astronautas sufran sus decisiones. Esta imagen tuvo un gran impacto ya que de manera popular se pensó que la inteligencia artificial era un verdadero peligro si no se controlaba o programaba adecuadamente, incluso Stephen Hawking dijo respecto a la tecnología que “La humanidad tiene un margen de mil años antes de auto-destruirse a manos de sus avances científicos y tecnológicos” (Reith Lectures, BBC, 2016).

Para la filmación de 2001, Kubrick aprovechó la mejor tecnología de la época, para ello utilizó la cámara Super Panavision 70, con 70 lentes esféricas y con un formato de 70 mm de alta definición para fotografía fija y cine (doble del formato estándar de 35 mm) y rodada en un negativo de cinco perforaciones que ofrecía una relación de aspecto de 2.20:1 bajo el formato Todd-AO, creado en los años 50, así como un sistema de sonido muy desarrollado. El director de fotografía, Geoffrey Unsworth, ya había utilizado la cámara Super Panavision en *Lawrence de Arabia* de David Lean, en 1962.

⁴ La alianza de Kubrick con AT&T le permitió visualizar esta posibilidad de comunicación remota. En 1964 ya había lanzado el videoteléfono de manera comercial, pero debido a su alto costo no tuvo el éxito esperado.

⁵ Las películas fueron elegidas por el American Film Institute, en junio de 2003, como parte de la serie de AFI 100 años... La lista de 100 héroes y villanos es una lista de los 50 héroes y villanos más grandes de las películas, fue presentada por la cadena estadounidense de radio y televisión Columbia Broadcasting System y su anfitrión fue Arnold Schwarzenegger. En https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:AFI%27s_100_a%C3%B1os..._100_h%C3%A9roes_y_villanos (Consultado el 23/01/2019).

Aunado a esta tecnología de filmación estaba el sistema de proyección Cinerama, que consistía en una imagen panorámica sobre una pantalla curvada. Se grababa con hasta tres cámaras sincronizadas y se proyectaba con tres proyectores y un sonido especial de seis pistas estéreo. Seguramente la experiencia para los asistentes a las salas de cine fue muy especial, tanto por el formato como por el sistema de sonido. La película fue estrenada en el Cinerama⁶ Theatre Broadway de la ciudad de Nueva York, el 6 de abril de 1968.

TIPOGRAFÍA

Por mucho que pudiera creerse que la tipografía no jugaría un papel relevante en 2001, fue un aspecto esencial en el que Kubrick volcó también su ingenio. Imaginarse el futuro no sólo incluía pensar cómo sería la tecnología, vestimenta y servicios, si quería plasmar verdaderamente un aura futurista debía incluir hasta el más mínimo detalle, así lo hizo con la tipografía. Kubrick se encargó de detallar las tipografías que se utilizarían no sólo para los títulos y carteles de la película, sino para los mismos productos y artefactos dentro del filme, es decir, en el futuro donde el doctor Floyd y el astronauta David Bowman viven. Aspectos tan sencillos como los botones para cambiar de un idioma a otro, instructivos en las naves y hasta letreros que anuncian “precaución” fueron cuidadosamente elaborados, lo que demuestra el nivel de dedicación y detalle de la producción (Figuras 38 a 41).

Kubrick, curiosamente, echó mano de tipografías increíblemente precursoras del propio futuro tipográfico que, sin embargo, fueron realizadas hacia finales de los años veinte como la tipografía Futura y la Gill Sans que originalmente se diseñaron para anuncios publicitarios o letreros y que luego fueron desarrolladas en alfabetos completos con la tendencia a la geometrización de

⁶ Cinerama fue un procedimiento cinematográfico inventado por el estadounidense Fred Waller (1886-1954), el cual consistía en la utilización de tres películas contiguas que, mediante el mismo número de proyectores, se realizaba sobre una pantalla curva con un ángulo visual de 145°, lo que permitía una experiencia inmersiva ya que consideraba la visión periférica del espectador, por ello recibió un premio de la Academia. Comenzó a explotarse comercialmente en 1952, pero debido a su complejidad técnica y elevado costo se abandonó años después, Kubrick utilizó este formato para 2001: odisea del espacio.



Figura 38. Anuncio de un periódico de una función de 2001 en Londres, Inglaterra.



Figuras 39 a 41. Aplicaciones tipográficas en botones y tableros. Fotografía: <https://typesetinthefuture.com/2014/01/31/2001-a-space-odyssey/>.

los tipos, muy elegantes y contundentes, basadas en la modulación en su construcción y su disposición en familias completas con diversos pesos y variantes. Hoy parecen muy comunes, pero para su época resultaron realmente revolucionarias, aunque algunas fueron basadas en tipos antiguos, por ejemplo, la romana clásica como la Gill Sans.

La tipografía Futura fue utilizada para la entrada de la película y carteles, así como para los créditos; posteriormente para el arte en las versiones comerciales de las carátulas de los DVD⁷ con variaciones en su presentación. También se realizaron versiones con tipografía Gill Sans.

La Futura

La tipografía Futura fue creada por el diseñador tipográfico y de libros Paul Renner en el año 1928 y producida originalmente por la fundición Bauer Type de Frankfurt, a partir de los principios de la estética de la Bauhaus. Sin duda es la tipografía más popular y famosa de las fuentes de tipo lineal sans serif

⁷ Con motivo de los 50 años de 2001: odisea del espacio se lanzó el 20 de abril de 2018, la versión remasterizada de la película en 4K, con una resolución nunca antes vista.

o palo seco de estilo geométrico; es redondeada, clara y moderna, con una apariencia de innovación. Las letras están construidas a partir de formas geométricas simples (como el círculo que da lugar a la C, G, O y Q) con un aspecto muy ancho y abierto. Algunas letras se confunden, por ejemplo, entre la *j* minúscula y la *i* minúscula; sus vértices son puntiagudos como en la A, M o W, con remates angulares como en la J y la S y, en el caso de la *o* minúscula, ésta es completamente redonda.

Futura es una tipografía que se ha utilizado mucho en textos cortos y aun en textos escolares, varias marcas la usan como IKEA, Volkswagen y Hewlett Packard, entre otras. Por supuesto Stanley Kubrick la utilizó para *2001: odisea del espacio*.



Figura 43. Para el título de *2001* en carteles, se utilizó la tipografía Futura en versión bold.

Según un artículo en *The Guardian*, la tipografía Futura era una de las favoritas de Kubrick (www.theguardian.com/film/2004/mar/27/features.weekend). Uno de sus colaboradores más cercanos, Tony Frewin, quien llevaba trabajando desde los 17 años con él, aseguró que incluso había mantenido varias conversaciones con el director, discutiendo precisamente su afición por las tipografías *sans serif*. Incluso intentó persuadirlo de usar otras tipografías, pero Kubrick nunca aceptó. Así mismo mencionó que tipografías como la Helvetica desarrollada por Max Miedinger, conjuntamente con Edouard Hoffmann en 1957, y la Univers diseñada por Adrian Frutiger, también del mismo año, llamaban la atención de Kubrick, aunque claramente podemos apreciar en la película a la tipografía Futura como protagonista. Años más tarde también la utilizó para la que sería su última cinta, *Eyes Wide Shut*, protagonizada por Nicole Kidman y Tom Cruise.⁸

⁸ Otros directores como Wes Anderson han utilizada la Futura en sus filmes, en los títulos de créditos (www.youtube.com/watch?v=m4fY3olHdNc).

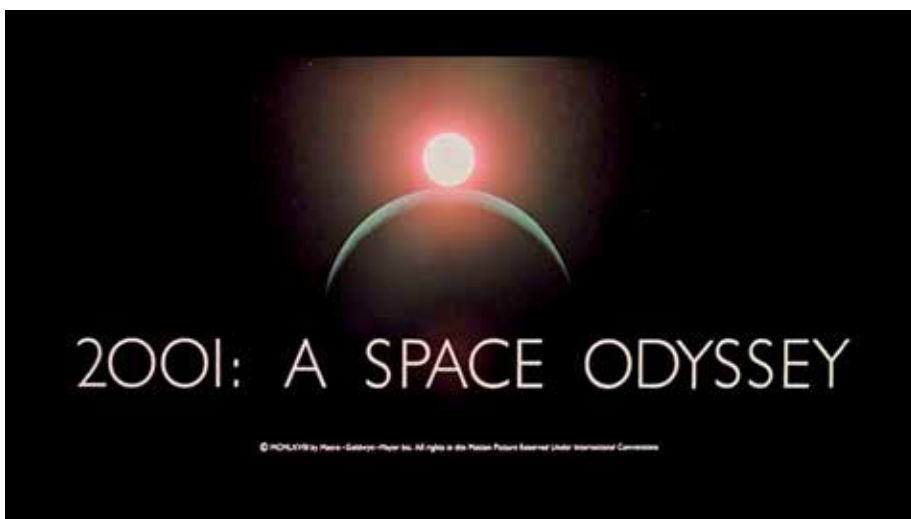


Figura 42. Uso del cero de la tipografía Gill Sans en lugar de la O para el título de *2001*.



Figura 44. Uso del cero de la tipografía Gill Sans en lugar de la O para el título de *2001*.

La Gill Sans

Uno de los más destacados diseños de tipografía del siglo XX, *sans serif* o de palo seco, es Gill Sans, producida en Inglaterra por Monotype para composición mecánica en 1929. Tipo inspirado en el diseño de Edward Johnston para el metro de Londres en 1916, que comenzó como una fuente de rotulación para un cartel de la librería de su amigo Stanley Morison, quien lo persuadió para que Gill desarrollara un tipo de letra a partir de la rotulación. De estilo Humanista, está basada en las letras romanas clásicas.

El estilo de la tipografía Gill Sans es para textos cortos y no para texto corrido, debido a que en las variantes tipográficas de la familia el fino es demasiado claro para texto continuo, mientras que el tipo regular es demasiado oscuro.

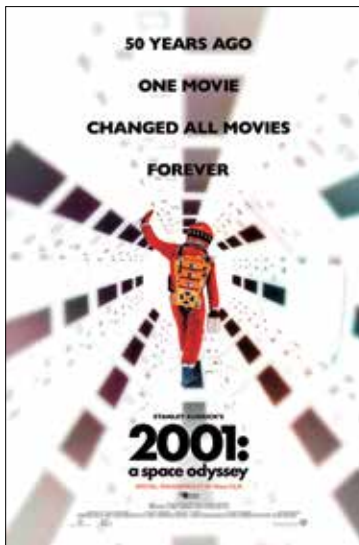
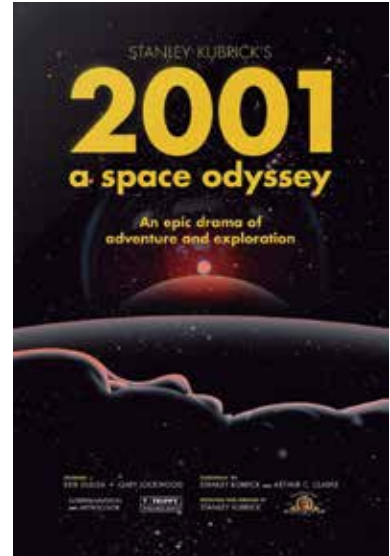
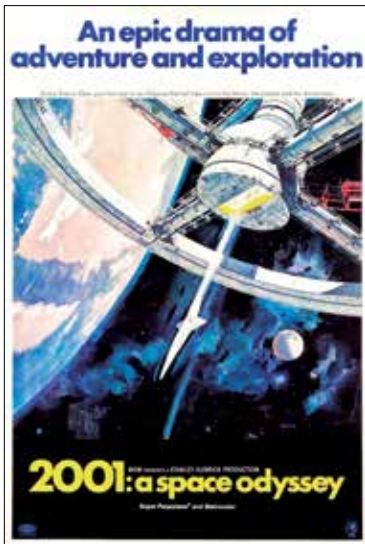
La tipografía de Gill, además de esta inspiración de la letra romana clásica, tiene un toque de modernidad por ser lineal, limpia

y con acento geométrico, lo que la hace muy moderna para su época. Las letras *c*, *o*, *g* y *q* son completamente circulares y algunas letras tienen remates de gancho, o sus ápices tienen en algunos casos remates de tipo cuadrangular, mientras que el alfabeto presenta cierta modulación en sus trazos como en las letras *a*, *e*, *g*, *r*, *s*, de forma muy legible.

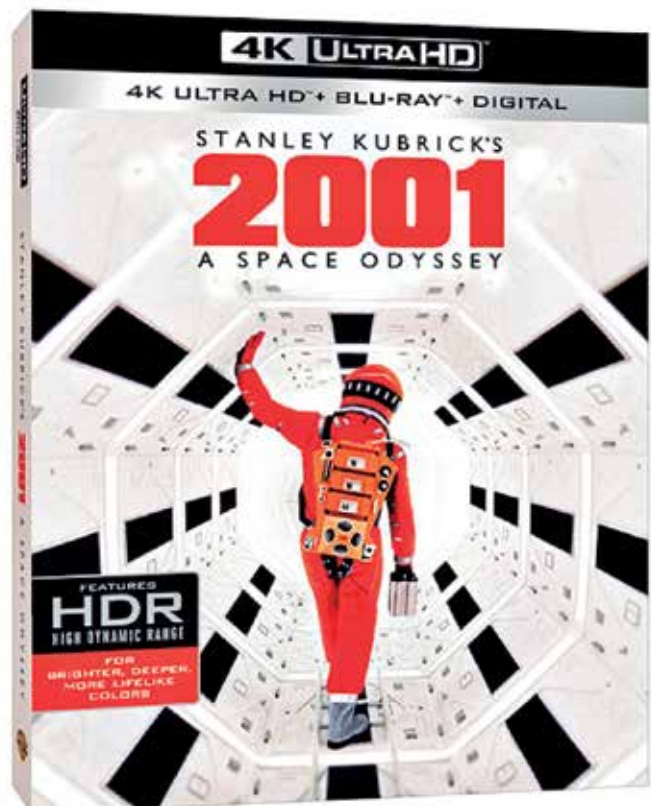
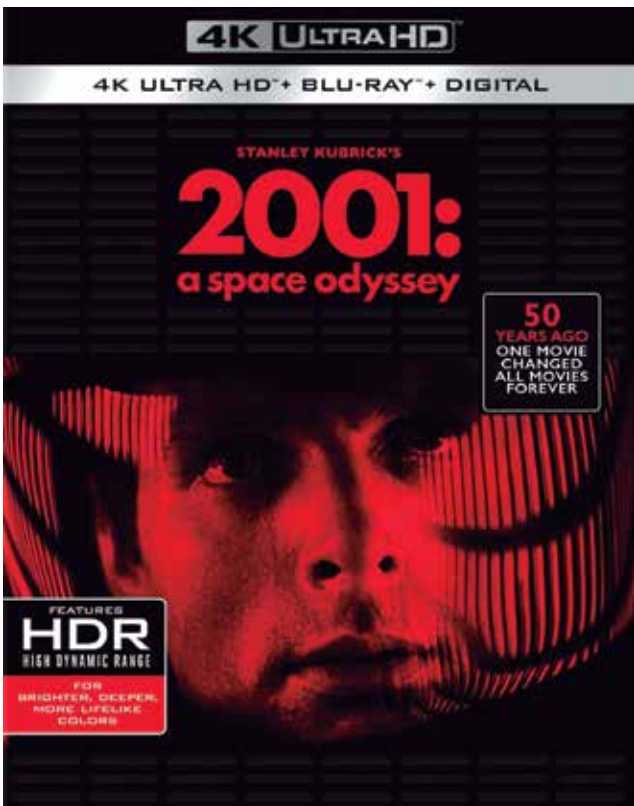
Aunque en la mayoría de los carteles se utilizó la tipografía Futura, es en el inicio de la película donde se aprecia el título de la misma en Gill Sans, con el ajuste que el mismo Stanley pidió realizar para modificar los dos ceros por letras “o” mayúsculas, lo que ayudó a mantener en su totalidad la estética y estilo geométrico que él buscaba (<https://typesetinthefuture.com/2014/01/31/2001-a-space-odyssey/>).

CARTELES, ILUSTRACIONES Y DVD

En el diseño de la mayoría de los carteles promocionales de *2001*, se utilizaron ilustraciones que mostraban la salida del transbordador de la estación espacial (Figuras 45 a 53), así como de los astronautas en la Luna, con diferentes arreglos tipográficos, lo que le dio una consistencia a la visión futurista que deseaba Kubrick. En ediciones posteriores para DVD se utilizaron imágenes más de estilo fotográfico con tipografías más modernistas con formas geométricas, pero más en referencia al estilo digital. Sin embargo, para la edición especial en dos discos se volvió al concepto original, teniendo como protagonista el ojo de HAL 9000 (Figura 54).



Figuras 45 a 53. Carteles de 2001, con un estilo tipográfico e imagen consistente, con el uso de la tipografía Futura en sus diversas variantes e ilustraciones en técnicas tradicionales, en los primeros carteles, posteriormente, con imágenes en estilo fotográfico.



Figuras 54 a 57. Portada de la edición especial, en dos discos en DVD, donde el motivo principal es el ojo de la computadora HAL 9000 de 2001. Cartel de la película en formato horizontal. Portadas de DVD, en versión 4K, Ultra HDR en Blu-Ray digital, lanzada el 23 noviembre de 2018, con motivo de los 50 años del filme. Los diseños mantienen el estilo original, gracias a la tipografía Futura e incorporan la Eurostile, utilizada en la cinta en algunos botones, accesorios y paneles de mando. Las imágenes utilizadas provienen de los fotogramas de la cinta.

PALETA CROMÁTICA

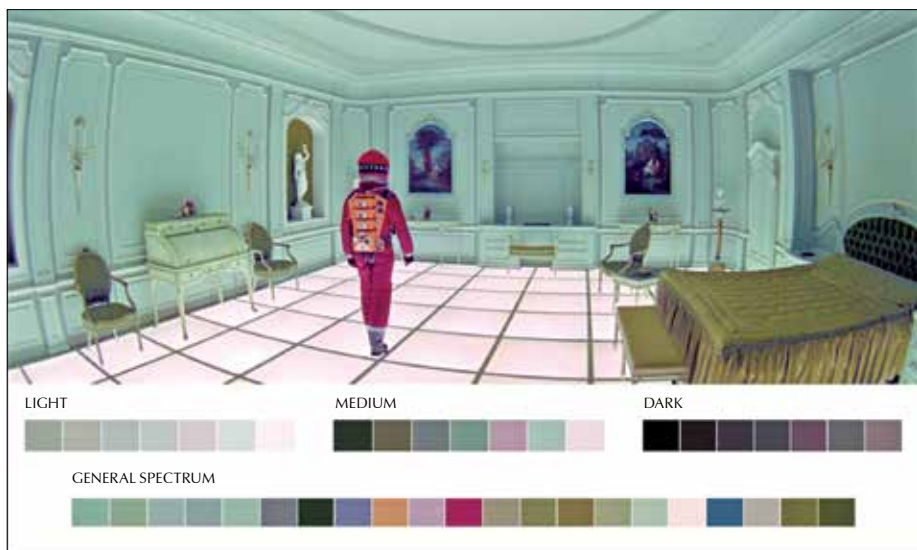
De la paleta cromática utilizada en la película, observamos que forma parte de la narrativa cinematográfica: colores neutros, grises, azules que van cambiando hacia rojos brillantes como en el ojo de la supercomputadora HAL 9000, con entornos también rojos en el “cerebro” de HAL con Bowman interactuan-

do, humano-máquina, y luego hacia colores brillantes y psicodélicos como los descritos en los efectos especiales y, finalmente, regresando a colores neutros en ambientes minimalistas con objetos monocromos en la habitación donde se da el desenlace de la película, por cierto, con elementos híbridos como los muebles estilo Luis XVIII (un *secreter*,

sillas blancas tapizadas en color beige, con pinturas del periodo barroco en los muros y esculturas neoclásicas) que, sin embargo, no pueden ubicarse plenamente por su descontextualización, pisos luminosos, con paredes y techos de yeserías en blanco, creando una atmósfera surrealista e indefinida en el tiempo (Figura 58).

ESTÉTICA DE LAS FORMAS EN 2001

En la época en que se realizó 2001, predominaba el “Estilo suizo”, estilo de diseño que surgió en la posguerra en Suiza y Alemania a mediados de los años 50 y que se extendió por toda Europa y Estados Unidos, llegando a ser el estilo predominante hasta los años 70. Estilo que se desarrolló sobre todo en tipografía y fue conocido, posteriormente, como “Estilo Tipográfico Internacional”, caracterizado por su sencillez, el orden a partir de una diagramación con retículas, con la reducción de ornamentos y la simplificación de los elementos gráficos, dando prioridad a la comprensión del mensaje y a su fácil decodificación. Se utilizó en el diseño de elemen-



Figuras 58 y 59. Las paletas de colores fueron realizadas por Movies in Color. Fuente: <http://moviesincolor.com/post/47035330606/stanley-kubrick-week-2001-a-space-odyssey-1968/>

tos fotográficos, por lo general en blanco y negro, en lugar de ilustraciones, con fondos planos de color y con el empleo de tipografías *sans serif* en formación alineada a la izquierda o la derecha según el diseño, entre otras particularidades.

Este estilo se desarrolló a partir de la influencia de la *Staatliche Bauhaus* (Casa de la Construcción Estatal), o sencillamente Bauhaus, escuela de arquitectura, diseño, artesanía y arte fundada por Walter Gropius en Weimar, Alemania, en 1919, misma que fue cerrada con el advenimiento del Partido Nazi.

El uso de elementos como el círculo, el cuadrado y el triángulo con fuentes *sans serif* fue determinante para el desarrollo del diseño gráfico e industrial en toda Europa. Como podemos observar en *2001*, existen varias referencias a estos elementos geométricos primarios como el uso del círculo en la alineación de la Luna, la Tierra y el Sol, el ojo rojo de HAL, la estación espacial giratoria Discovery 1, así como en las naves esféricas, los espacios circulares u octogonales en interiores y, como contraste contundente, un monolito, un paralelepípedo, completamente oscuro.

Así mismo, la utilización de colores primarios básicos: rojo, amarillo y azul en los trajes de los astronautas en contraste con los fondos blancos o neutros (grises) de los ambientes de las naves espaciales. Como forma estética se crearon ambientes minimalistas con la finalidad de dar una sensación pulcra, funcionalista y futurista, donde cada detalle fue cuidado al máximo por Kubrick.

LA TRASCENDENCIA DE 2001

En su época, *2001: odisea del espacio* no tuvo una gran aceptación de la crítica cinematográfica; de hecho, el mismo día del estreno muchos de los invitados dejaron la sala, provocando la sorpresa del director. Fue nominada a cuatro premios Oscar, incluido mejor director y guion, aunque únicamente ganó el premio por efectos visuales, que se le atribuyó al propio Kubrick, el único Oscar de toda su carrera.

No obstante, a pesar de todos los obstáculos y dificultades que se presentaron en su desarrollo, esta película contenía elementos nunca antes vistos, no sólo por la historia espacial tan bien lograda –considerando que el hombre ni siquiera había llegado a la Luna para el año en que se estrenó–, sino

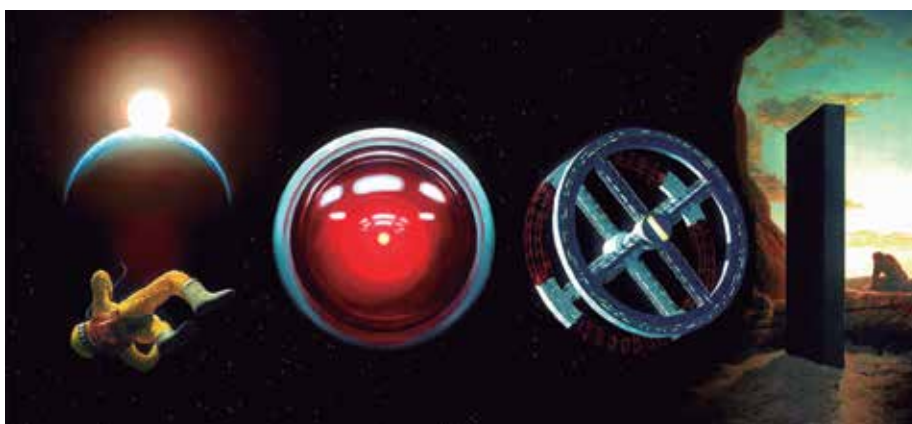


Figura 60. Las formas geométricas son una constante en *2001*.

por la creatividad para lograr efectos, uso de música clásica para ambientar las escenas, entre otros aspectos. Muchas de las cualidades de la película fueron un parteaguas que impulsó a muchos otros a innovar (directores, diseñadores, artistas, etc.), a salir de lo conocido. Existe una diversidad de referencias a *2001* en películas, series, incluso en dibujos animados, en el diseño, en la música y, por supuesto, en la cultura. Los alcances del filme quizá no fueron imaginados en ese momento, ni la magnitud e influencia que alcanzó; pero, sin duda alguna, Kubrick logró lo que ningún otro director había realizado hasta ese momento: romper esquemas, sorprender, mostrarnos un futuro que, aunque en muchos aspectos dista de nuestra realidad, también fue muy acertado en otros más, lo que hace todavía más sorprendente esta cinta.

Quizá lo más paradójico es que Kubrick no alcanzó a ver lo que sería el año 2001, pues falleció dos años antes, días después de haber finalizado su última película *Eyes Wide Shut* (Ojos bien cerrados). Sin embargo, su legado permanece y continuará asombrando a las nuevas generaciones, al convertirse su película en una de las obras cinematográficas más reconocidas de la historia.

Su influencia en películas posteriores es evidente en: *2010: odisea dos. El año en que hicimos contacto*, continuación de *2001*, con guion de C. Clarke; *Contacto* de Robert Zemeckis; *Interstellar* de Christopher Nolan y *Ex Machina* de Alex Garland. Los recursos fotográficos y efectos de cámara de *2001*, influyeron notablemente en películas como *Blade Runner*, de Ridley Scott; *Inteligencia artificial, I. A.*, de Steven Spielberg, que por cierto, originalmente había comenzado

Stanley Kubrick a filmar a principios de los años 70. La película no se desarrolló, porque Kubrick consideraba que la imagen generada por computadora para el personaje de David no estaba lo suficientemente avanzada y no tenía suficiente credibilidad. En 1995, Kubrick le cedió el proyecto a Spielberg, quien mantuvo el guion cinematográfico. Kubrick no alcanzó a ver su estreno, ocurrido en 2001. La película recibió críticas favorables y recaudó aproximadamente 235 millones de dólares. Como dato, al final de los créditos aparece la dedicatoria: “Para Stanley Kubrick”. Actualmente no podríamos pensar en películas como *Star Wars* y sus secuelas y precuelas sin la obra de Kubrick.

Consideramos que *2001: odisea del espacio*, es una obra espectacular que va más allá del entretenimiento y que ha pasado a la posteridad gracias a los logros técnicos en su filmación, a su armonía de imagen y banda sonora, a su poética y fantástica visión futurista de naves, cápsulas y trajes espaciales en el espacio exterior, siendo la tecnología la que prevalece y pone en entredicho a la humanidad, al perder el control de la misma. El diseño integral de la película, como aquí lo hemos analizado, prácticamente lo abarca todo y nos provoca sensaciones que no podemos dejar de recordar. El diseño en todos sus ámbitos juega papeles sobresalientes en la creación de una obra maestra de la cinematografía de ciencia ficción, que nos plantea un inquietante final lleno de interrogantes sobre la humanidad y su devenir, con una posible interpretación del origen y destino como humanidad, reflexión filosófica vigente luego de 50 años de haber sido planteada por Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick.



Figura 61. Star wars, 1977.



Figura 62. Blade Runner, 1982.



Figura 63. Contact, 1997.



Figura 64. Inteligencia artificial, 2001.



Figura 65. Interstellar, 2014.

FUENTES CONSULTADAS

Bizony, Piers (2015). *The Making of Stanley Kubrick's '2001. a Space Odyssey'*. Köln: Taschen Verlag.

Castle, Alison (Falta año). *Los archivos personales de Kubrick*. Barcelona: Taschen.

Catálogo (2016). *Stanley Kubrick: La exposición*. México: Cineteca Nacional.

Ciment, Michel (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.

Duncan, Paul (2001). *Stanley Kubrick, el poeta de la imagen 1928-1999*. Barcelona: Taschen.

Monteleone, Thomas F. (1986). *Mensajes de la era del ordenador*. Barcelona: Ultramar Editores.

Referencias electrónicas

Amazingly accurate futurism. En www.wired.com/2015/08/amazingly-accurate-futurism-2001-space-odyssey/.

Artículo 8-Odisea 2001 (1968) "Un pequeño paso para Kubrick, un enorme paso para el cine". En <http://cinelocuracr.blogspot.com/2011/12/stanley-kubrick-articulo-8-odisea-2001.html>.

Cinephilia & Beyond. En <https://cinephiliabeyond.org/2001-a-space-odyssey-kubricks-pioneering-achievement-as-one-of-the-most-significant-film-ever-made/>.

Clarke, Arthur C. *Los nueve mil millones de nombres de Dios*. En www.tufundaciontelevisa.org/wp-content/uploads/2012/12/imagenalee_51.pdf.

Detrás de las cámaras. El rodaje de 2001: odisea del espacio. En <https://rodajesdepeliculas.blogspot.com/2015/04/el-rodaje-de-2001-una-odisea-del-espacio.html>.

Dirección de arte, detrás de 2001: Odisea del Espacio. En www.youtube.com/watch?v=FNieY66_6il.

Fotografías sets y rodaje. En <https://imgur.com/a/DzXMR/all>.

How Kubrick made 2001: A Space Odyssey-Part 1: The Dawn of Man. En www.youtube.com/watch?v=AgNyCluIRhA.

How Kubrick made 2001: A Space Odyssey-Part 2: The Floyd Section. En www.youtube.com/watch?v=StZ2fmWYom4&t=1135s.

How Kubrick Made 2001: A Space Odyssey-Part 3: The Lunar Surface (TMA-1). En www.youtube.com/watch?v=tCHcx5IAI7A.

Interesante. En <https://cinephiliabeyond.org/2001-a-space-odyssey-kubricks-pioneering-achievement-as-one-of-the-most-significant-film-ever-made/>.

Kubrick 2001, la Odisea del espacio explicada. En www.kubrick2001.com/es/1/index.html.

La genialidad oculta de 2001: cómo Kubrick impulsó el *product placement* en su obra maestra. En <https://es.gizmodo.com/la-genialidad-oculta-de-2001-como-kubrick-impulso-el-1740523583>.

La Obra Maestra Empire: "2001: Odisea del Espacio". En www.empireonline.com/mx/peliculas/la-obra-maestra-empire-2001-odisea-del-espacio/.

Mira las fotos y la ilustración de la nave. En <https://edition.cnn.com/style/article/2001-space-odyssey-stanley-kubrick-behind-the-scenes/index.html>.

Trejo Torres, Sandra, *La aportación cinematográfica de Stanley Kubrick*, Tesis, UNAM, 2012. En <http://132.248.9.195/ptd2013/junio/0696016/Index.html>.

Vacíos en el espacio. En www.laopinionde malaga.es/cultura-espectaculos/2018/02/03/espacios-vacio/984594.html.

50 años de un gran paso para la ciencia-ficción, "2001: Una odisea del espacio". En www.20minutos.es/noticia/3297833/0/2001-una-odisea-del-espacio-de-kubrick-50-anniversario/.