

Universidad ORT Uruguay
Facultad de Arquitectura

La arquitectura narrativa

Ambigüedad y simbología en el universo Kubrick

Entregado como requisito para la obtención del título de
Arquitecto

Andrés Angelero Ferronato - 156252

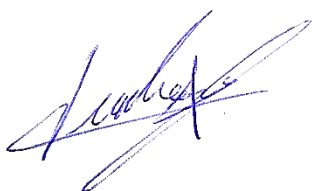
Leticia Mut Capdevielle - 154809

Tutor: Arq. Emilio Nisivoccia

2013

Nosotros, Andrés Angelero Ferronato y Leticia Mut Capdevielle, declaramos que el trabajo que se presenta en esa obra es de nuestra propia mano. Podemos asegurar que:

- La obra fue producida en su totalidad mientras realizábamos la Memoria fin de carrera;
- Cuando hemos consultado el trabajo publicado por otros, lo hemos atribuido con claridad;
- Cuando hemos citado obras de otros, hemos indicado las fuentes. Con excepción de estas citas, la obra es enteramente nuestra;
- En la obra, hemos acusado recibo de las ayudas recibidas;
- Cuando la obra se basa en trabajo realizado conjuntamente con otros, hemos explicado claramente qué fue contribuido por otros, y qué fue contribuido por nosotros;
- Ninguna parte de este trabajo ha sido publicada previamente a su entrega, excepto donde se han realizado las aclaraciones correspondientes.



Andrés Angelero Ferronato



Leticia Mut Capdevielle

12 de setiembre de 2013

AGRADECIMIENTOS

A nuestro tutor el Arq. Emilio Nisivoccia, quien con gran paciencia y dedicación nos ha orientado a lo largo de todo el trabajo transmitiéndonos con generosidad sus conocimientos.

A los funcionarios de la Biblioteca ORT pocitos y centro que siempre estuvieron con buena disposición para brindar el material y el asesoramiento necesarios.

Finalmente a nuestras familias quienes con su apoyo incondicional desde el comienzo de nuestros estudios, nos brindaron el apoyo y el estímulo necesarios para la realización de la presente memoria.

ABSTRACT

La relación entre el cine y la arquitectura se presenta de manera diversa y compleja. Desde hace tiempo y a través de los años, la arquitectura ha sido producto y reflejo de la expresión de diferentes culturas e ideales de distintas sociedades. Con la aparición del cine (de la mano de George Méliès, en 1895 aproximadamente), las dos disciplinas se han complementado de manera recíproca. Méliès recurría a crear escenografías especiales para narrar y dar contexto a las historias, y por supuesto dotarlas de escala. Estos espacios comenzarían a adquirir cada vez más relevancia y protagonismo al momento de rodar una película.

La arquitectura narrativa tiene como objetivo investigar el uso de la arquitectura en la filmografía de Stanley Kubrick, edificios, paisajes y elementos arquitectónicos que adquieren una función narrativa y simbólica. Teniendo presente su detallismo cabe suponer que las arquitecturas del director también fueron debidamente analizadas, y que junto con el entorno ayudan a crear el sentido del film y estructuran la narración, hasta el punto de -por momentos- ser un protagonista más dentro de la trama. La investigación se centra principalmente en *2001: A Space Odyssey* (1968), *A Clockwork Orange* (1971) y *The Shining* (1980). Las mismas son analizadas siguiendo una metodología que intenta disgregar la película en escenas, interpretar el contenido tomando en cuenta una arquitectura interna y relevar arquitecturas aparentemente significativas.

INDICE

	Página.
DECLARACION DE AUTORIA	2
AGRADECIMIENTOS	3
ABSTRACT	4
INTRODUCCION	6
CAPITULO I	12
I.I Biografía e inicios: Stanley Kubrick.....	12
I.II Características filmográficas.....	23
(vivencias del espacio a través de su mirada cinematográfica)	
CAPITULO II	27
II.I Introducción análisis <i>2001: A Space Odyssey</i>	27
(género ciencia ficción)	
II.II Análisis de la película	29
(habitar el espacio, la arquitectura del futuro y la evolución del hombre)	
II.III Conclusiones.....	43
CAPITULO III	48
III.I Introducción análisis <i>A Clockwork Orange</i>	48
(violencia en el cine)	
III.II Análisis de la película	51
(facetas de la arquitectura moderna y violencia intrínseca del ser humano)	
III.III Conclusiones.....	65
CAPITULO IV	69
IV.I Introducción análisis <i>The Shining</i>	69
(género terror)	
IV.II Análisis de la película.....	75
(Arquitectura de encierro y claustrofóbica junto a lo siniestro)	
IV.III Conclusiones	94
CONCLUSION	98
BIBLIOGRAFIA (incluye índice de imágenes)	105
ANEXOS	113

INTRODUCCION

En *Film Architecture from Metropolis to Blade Runner*, Dietrich Neumann (1996) afirma que existen tres maneras o tipos de relación entre el Cine y la Arquitectura. Por un lado el cine “(...) es un reflejo o comentario de la arquitectura y la ciudad contemporánea”. En este primer caso, el cine utiliza las escenografías arquitectónicas para construir ambientes o enfatizar situaciones y, en su reverso, cada director parece emitir una opinión sobre la propia ciudad y la arquitectura construida. Los bloques vidriados en *Playtime* de Tati o los suburbios industriales en Antonioni son marcos para la comedia o el drama pero su inserción en la trama de la película nunca deja de ser un comentario acerca del mundo de la arquitectura y su capacidad para cobijar nuestras vidas. En segundo lugar, Neumann destaca la existencia de “(...) un campo de prueba para las visiones arquitectónicas innovadoras”. Tal es el caso de las películas de Ciencia Ficción donde las arquitecturas constituyen un género con valor propio y un laboratorio donde experimentar las ideas más arriesgadas de la disciplina. Por último, el autor ubica algunos trabajos de taller:

(...) trabajos que investigan la relación entre la arquitectura física y su representación cinematográfica, es decir, que investigan cómo las características de un espacio dado influyen en su propia filmación y viceversa: cómo un tipo de filmación particular puede manipular nuestra percepción de un espacio grabado. (Neumann, 1996)

Ahora, en este caso, el cine es un banco de pruebas para el conocimiento disciplinario en el campo perceptivo.

El presente trabajo busca investigar acerca del uso de la arquitectura en la filmografía de Stanley Kubrick. En este sentido la hipótesis fundamental que alienta la monografía afirma que la aparición de edificios, paisajes y algunos objetos notables en la obra de Kubrick, es decir de todos aquellos elementos que podemos identificar por su cualidad arquitectónica, corresponden a la primera modalidad apuntada por Neumann. La arquitectura en Kubrick cumple un rol preciso a la hora de caracterizar películas y escenas: algunas veces corre paralela al drama, otras parece proponer un contrapunto y en muchos casos los ambientes y edificios adquieren una dimensión central y casi absoluta que los convierte en protagonistas de primera línea. Si Stanley Kubrick logró construir entorno de su figura el mito de que no existe detalle alguno dentro de sus películas que no fuera debidamente calibrado y controlado, entonces cabe asumir que las arquitecturas de Kubrick también pasaron por la criba y fueron debidamente analizadas por la mirada obsesiva del director. Por lo pronto, este trabajo asume como hipótesis instrumental que las arquitecturas en Kubrick fueron debidamente controladas por el director como los actores o el guion, es decir que la arquitectura forma parte de los materiales expresivos de su caja de herramientas.

Para realizar este estudio de las arquitecturas en la obra de Stanley Kubrick se creyó necesario reseñar primero la biografía y filmografía del autor para luego detenernos en

algunas de sus producciones más representativas: *2001: A Space Odyssey*, *A Clockwork Orange* y *The Shining*. Las tres películas son analizadas siguiendo una metodología que de alguna manera se fue construyendo en la medida que avanzaba la investigación. En primer lugar se buscó desmontar la película en escenas. En segundo, ensayar algunas interpretaciones de su contenido teniendo presente la estructura del relato, de esa especie de arquitectura interna que organiza cada historia lineal aunque para el caso maneja inquietantes simetrías y retornos laberínticos. Por último, se intentó relevar las distintas arquitecturas que parecían significativas para el argumento de cada película, utilizando un cuadro de tres escalas: el paisaje, los edificios y algunos elementos de menor tamaño, como ser monumentos, utensilios o simples objetos. Estos elementos arquitectónicos puestos en sincronía con las escenas y a la luz de la estructura del relato permiten construir un cuadro, que sin llegar a ser una interpretación, al menos son el paso previo donde surgen los primeros contornos y sugerencias.

El primer problema que se debe abordar antes de analizar la filmografía de Kubrick consiste en determinar exactamente cuál es la capacidad de construcción de significado que posee la arquitectura. La pregunta parte de la base que si para Kubrick la arquitectura forma una porción del conjunto de datos fílmicos con el que transmite significados, entonces se debe entender en qué medida los escenarios arquitectónicos son capaces de asumir los contenidos, o bien, cómo es el proceso que carga de significado a unos objetos de arquitectura. En todo caso corresponde a la semiología ayudar a encontrar la respuesta. En *La Estructura Ausente*, Umberto Eco expresa:

Si la semiótica no es solamente la ciencia de los signos reconocidos en cuanto a tales, sino que se puede considerar igualmente como la ciencia que estudia todos los fenómenos culturales como si fueran sistemas de signos (...) uno de los sectores en el que semiótica encuentra mayores dificultades, por la índole de la realidad que pretende captar, es la arquitectura. (Eco, 1968, p. 323)

En apariencia, afirma Eco: “los objetos arquitectónicos no comunican” “sino que funcionan”, sin embargo el autor advierte enseguida que aquello que permite “el uso de la arquitectura (pasar, entrar, pararse, subir, salir, apoyarse, etc.), no solamente son las funciones posibles, sino sobre todo los significados vinculados a ellas, que me predisponen para el uso funcional”. (Eco, 1968) Incluso en su nivel más elemental, la arquitectura siempre es un sistema de signos que sobrepasa lo meramente funcional.

Para Eco existen dos niveles de significado que determinan la semántica de la arquitectura: un primer escalón donde la arquitectura “denota” su función, es decir donde indica sus posibilidades de uso, y un segundo en el que “connota” valores y significados asociados a ella. En el primer tramo la “denotación” la arquitectura expresa significados casi naturales y universales mientras que en el segundo la “connotación” se ubica la comunicación más elaborada y compleja y, por eso mismo, la capacidad de interpretación del segundo peldaño

requiere de un conocimiento previo o, al menos, de una “comunidad de intérpretes” entrenada en el manejo de los códigos. (Eco, 1968)

Una bóveda ojival del gótico, señala Eco a modo de ejemplo denota la función de sostén y sobre el punto se puede llegar a una opinión unánime, pero también, el arco ojival para el mundo gótico tiene un valor simbólico específico, religioso-espiritual, un valor connotado solamente percibido por un público entrenado.

A partir de la lectura de Eco y volviendo al problema del presente trabajo, se podría concluir que los objetos arquitectónicos, y para el caso los objetos arquitectónicos en Kubrick, indicarían de por sí solos algunas condiciones de uso: un pasillo de los que abundan en la filmografía del director señala la conexión entre lugares, y una puerta la posibilidad de entrar o salir. En este nivel de la denotación los datos son tan elementales que apenas si determinan un significado elocuente. El punto de interés cae entonces, sobre aquellos aspectos que Eco definía como connotados, sobre los significados segundos que permiten asociar formas con niveles más profundos de elaboración. Pero como el propio autor lo advertía: el nivel de la connotación supone un acuerdo cultural y en este caso es imposible saber con un mínimo grado de certeza el significado que podían tener los objetos arquitectónicos, y cada uno en particular, en la obra de Kubrick. En el caso de que los tuvieran.

En este punto la investigación decidió indagar sobre dos nuevos frentes aunque sólo fuera para detenerse en la enunciación del problema. Volviendo a Eco cabe afirmar que si las formas de la connotación son infinitas por definición, al menos se puede explorar sobre algunas culturas de la connotación definidas y estructuradas. La primera estaría formada por algunas codificaciones que intentan ligar la arquitectura y la iconografía con la “cultura simbólica”. Por ejemplo los trabajos de Ernst Jung y Eduardo Cirlot. La segunda, por la propia historia del cine y sus antecedentes en el teatro.

Para Cirlot en arquitectura existen dos niveles de simbolismo que casi coinciden con la denotación de Eco aunque su alcance es muy diferente. En primer lugar existe un simbolismo “del orden” generado por la presencia de una regularidad extraña a la de cualquier materia natural y, en segundo lugar, un simbolismo secundario que “deriva de la forma, de la estructura, el color, el material, la función, la distribución en altura y la jerarquización de los elementos”. (Cirlot, 1997) Para Cirlot el simbolismo geométrico y el juego de semejanzas y contraposiciones que surgen de la combinación de formas elementales, adquieren ya no sólo capacidades simbólicas sino además, se encuentran arraigadas en las estructuras más profundas del ser humano. Desde el zigurat babilónico a las pirámides egipcias y los templos escalonados de América Central pasando por los griegos y etruscos, el románico y el gótico, Cirlot entiende la existencia de un significado encriptado y universal “un simbolismo geométrico complejo que engloba la pirámide y la escalera (gradación), como también el elemento paisajístico.” (Cirlot, 1997)

El simbolismo de Cirlot resulta muy cercano a la tradición simbólica que Ernst Jung intentó rescatar a lo largo de su extensa obra, aunque más centrado en la iconografía. Para Jung existía una amplia cultura de los símbolos sedimentada a lo largo de los siglos que se expresaba sobre múltiples manifestaciones para dar forma a un legado ancestral, a una interpretación constitutiva de lo humano capaz de sobrevivir en el mundo de la Razón. Para Jung la “cultura simbólica” se reencarna eternamente por debajo de las interpretaciones racionales y asoma en el centro mismo de nuestras conductas e interpretaciones cotidianas (Vattimo et al., 1992). En este sentido, el trabajo de Jung, y también el de Eduardo Cirlot entre otros, forma parte del universo de la connotación que indicaba Umberto Eco. Como tal ofrecen un conjunto de datos ordenados y algunos puntos de interés que se ha intentado utilizar con cautela a la hora de construir algunas interpretaciones, y a riesgo de sobrepasar algunos límites razonables.

Para buena parte de la crítica la obra de Stanley Kubrick no solamente está formada por un conjunto de destacables películas sino y sobre todo, por una profunda reflexión acerca de la “condición humana”. Para Kubrick como para Antonioni, Peckinpah, Fellini e incluso Chaplin, el cine fue un vehículo adecuado para poner en escena aquello que nos determina como seres humanos. En este sentido las indicaciones de Jung y Cirlot pueden venir al caso y esto a falta de mayor conocimiento sobre las influencias de la Filosofía en el director.

El segundo archivo de elementos de connotación proviene de las relaciones históricas entre arquitectura y cine que tienen sus antecedentes en las escenografías arquitectónicas del teatro a partir del Renacimiento. El cine como cualquier otro lenguaje nunca deja de ser un diálogo eterno consigo mismo entre otras cosas porque el público cinematográfico, y el de Kubrick en particular, participa de la cultura fílmica. Sin embargo este filón de análisis es prácticamente infinito y es completamente imposible de ser abordado sin contar con datos de primera mano que indiquen con cierta precisión cuáles fueron las referencias culturales que pesan sobre el director. En este caso, el trabajo se limitó a hurgar conexiones obvias y a lo sumo comparar películas del mismo género y tópicos muy elementales.

En diversas acepciones de la palabra “teatro” incluidas en el Diccionario de la Real Academia Española, la definición refiere expresamente a aspectos relacionados con la arquitectura (rae.es):

- 1) Edificio o sitio destinado a la representación de obras dramáticas o a otros espectáculos públicos propios de la escena.
- 2) Sitio o lugar en que se ejecuta una cosa a vista de numerosos concurso.
- 3) Escenario o escena.
- 4) Lugar en que ocurren acontecimientos notables y dignos de atención.
- 5) Lugar donde una cosa está expuesta a la estimación o censura de las gentes.

Sin embargo los primeros teatros apenas si contaban con una mínima infraestructura y la arquitectura recién comenzaba a hacerse presente bajo las formas de una grada anexa a la pendiente natural del terreno y un espacio especialmente adaptado para la representación de las obras que constaba de dos partes principales: la *orquesta*, utilizada por los coros y las

danzas rituales, y la *skené*, plataforma alargada y estrecha donde se representaba el argumento de la obra. Fue en cambio durante el Renacimiento italiano cuando el intento de recuperar el teatro antiguo acabó por generar nuevas formas y alentar el desarrollo moderno de los fondos arquitectónicos. De hecho, estos mismos fondos de arquitecturas pintadas son también ejercicios de perspectiva que no solamente evocaban ambientes ficticios -arcaicos e ideales- sino también, formaban parte del entrenamiento gráfico para los futuros arquitectos. (Ramón Graells, 1994)

Allan Braham expresa que:

(...) ya no se trata solo de apreciar anticipaciones visuales o fascinantes construcciones imposibles, sino de reconocer que en la génesis y desarrollo del modo de visión renacentista, la arquitectura jugó un papel decisivo. Sin su utilización en la pintura no habría sido posible sistematizar una concepción espacial tan cargada de consecuencias históricas. (Braham, 1975)

En este sentido los fondos con arquitectura pintadas desde la llamada Ciudad Ideal en la *Galeria Nazionale delle Marche de Urbino* a la Escuela de Atenas de Rafael Sanzio en las estancias vaticanas, forman parte de un amplio repertorio escenográfico que rodeaba la vida de los nuevos príncipes y también, de una manera de ver y entender el mundo.

Aparte de las dos famosas escenas arquitectónicas antes citadas, existe también un buen número de bocetos con fondos perspectivos que los artistas del renacimiento elaboraron como escenografías para representaciones teatrales. El número es grande y el inventario carece de sentido en este trabajo. En todo caso vale apuntar la publicación en 1545 de las escenas trágica, cómica y satírica por parte de Sebastiano Serlio, realizadas a partir de los comentarios de Vitruvio. Para el tratadista italiano la representación trágica corresponde a un ambiente de palacios y villas clásicas, la cómica al mundo de las ciudades medievales y la escena satírica al paisaje natural. Es decir, que de esta manera y a través de un comentario indirecto, "(...) al menos parece clara la existencia de una relación entre el ambiente arquitectónico y el género teatral." (Camerota, 2001) O lo que es igual, una posibilidad de desvelar el significado. Las láminas de Serlio parecen un primer indicio que fácilmente nos debería llevar hacia la definición de Carácter en la tratadística francesa clásica, e incluso a la construcción de una Arquitectura Parlante por parte de Claude-Nicolas Ledoux. En todo caso la historia de los intentos tendientes a elaborar un código de significados transparentes y plenamente comprensibles parece recorrer la propia historia de la arquitectura sin llegar a ninguna conclusión ni destino. El significado en arquitectura sigue siendo un material disperso, carente de consensos y a la libre disposición de las distintas comunidades de intérpretes.

En *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro* de Juan Antonio Ramírez advertía que la arquitectura fílmica de Hollywood lejos de ser una mera curiosidad, marginal y secundaria, "resulta absolutamente esencial para entender lo que ha pasado (y lo que pasa)

en el diseño contemporáneo”. (Ramírez, 2003) La arquitectura fílmica lejos de responder a los códigos de la arquitectura construida acabó por elaborar los propios, completamente independientes de la realidad frente a la pantalla. Unos códigos etéreos y hedonistas que desafían la pesadez y monotonía del mundo real. (Ramírez, 2003). Hollywood pudo inventar su propia arquitectura fílmica pero más allá del interés que despierta el análisis y el juicio de Ramírez, ningún director, y Kubrick tampoco, puede ser reducido e incluido a la fuerza dentro de categorías tan generales. Intentar descifrar el sentido de las arquitecturas en la obra de Kubrick supone comenzar a recorrer un intrincado laberinto lleno de ambigüedades sin perder de vista sus propias películas.

CAPITULO I

I.1 Biografía e inicios de Stanley Kubrick

Stanley Kubrick nace el 26 de julio de 1928 en el barrio del Bronx, en Nueva York, hijo de Gertrude Perveler y del médico Jacques L. Kubrick, en una familia de nivel socio económico medio-alto de origen judío. No se conoce la razón por la cual no asistía asiduamente a clases, pero sí se sabe que durante mucho tiempo estudió en su casa. En los informes escolares, se hacía referencia a que se trataba de un niño con dificultades para relacionarse socialmente, a la vez que se resaltaba el hecho que tanto en la lectura como en la escritura tenía un desempeño superior al promedio de sus compañeros, siendo física la única asignatura en la que se destacaría. Su padre, en un intento por despertar algún interés en su hijo, lo inscribió en un curso de ajedrez, juego que él mismo practicaba. Inesperadamente, el joven Stanley demostró gran atracción por ello, convirtiéndose en su adolescencia en jugador profesional. Este hecho le reeditaría económicamente unos tres dólares al día, lo que significó su único ingreso durante cierto período de su vida. Muchos sostienen que jugar al ajedrez requiere las mismas tres habilidades esenciales que para ser un gran director de cine: lógica, estrategia y orden. Cada una de esas condiciones debe ser desarrollada aisladamente, actitud que Kubrick incorporó a su carrera como director.

Para su cumpleaños número trece su padre le obsequió una cámara fotográfica, una *Graflex* que pesaba tres quilogramos, lo cual resultó ser una decisión más sabia aún. El tamaño de la cámara era tal que para poder sorprender a sus “modelos” ocasionales debía colocarla dentro de una bolsa de papel para no ser percibido. Respecto a este episodio, Kubrick diría: “Me enamoré de ese artilugio”. Además del ajedrez y la fotografía, la literatura fue otra de las actividades que lo fascinaron a lo largo de toda su vida. Su aproximación a ella se debió a la influencia de su profesor Aaron Traister, quien logró despertar en él el gusto por Shakespeare. A la edad de trece años, con la misma idea de inspirar al joven Kubrick, sus padres lo envían a Pasadena, California, junto a su tío materno, Martin Perveler, quien a la larga resultaría de gran importancia en su carrera cinematográfica ya que le ayudaría a financiar sus primeros proyectos. Pero el joven Stanley no se adaptó, y para 1941 estaba de regreso en Nueva York. De su época de estudiante Kubrick no guardaba buenos recuerdos y diría: “Nunca aprendí nada en el colegio y no leí un libro por el placer de leerlo hasta que tuve diecinueve años”. Más adelante, a este respecto escribiría: “El miedo a suspender, el miedo a no seguir con los de tu clase”. Finalmente se graduó con calificaciones mediocres. Su pasión por la fotografía lo llevó a recorrer Nueva York buscando registrar los más diversos lugares, objetos y situaciones. Así es como comienza su carrera como fotógrafo; un día, en su periplo por la ciudad observa un vendedor de periódicos con expresión apenada en su rostro anunciando la muerte de Franklin D. Roosevelt y captura esa imagen. Kubrick presentó dicha toma al departamento de fotografías de la prestigiosa revista *Look*, donde el componente visual adquiriría suma importancia. Apenas mirándola, se sabía el valor que esa imagen contenía; el lograr vender esa foto le valió la posibilidad de ingresar a la empresa editorial como aprendiz a los 17 años, un año después de haber sido publicada en el año 1945. Allí aprende de profesionales que llevaban muchos años de experiencia acumulada. Tiempo después le encargan trabajos de toda índole, especialmente el registro de

emociones como lo había hecho en el caso del vendedor de diarios. A los 18, en 1947, se casa por primera vez con la dialoguista Toba Metz, de quien se divorciaría en 1954.

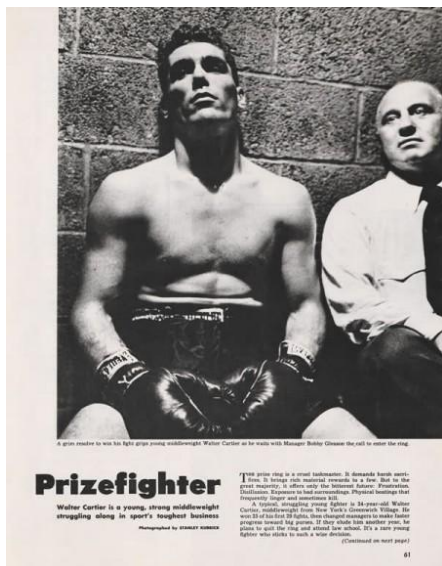


1. Stanley Kubrick (1946/47)

2. Fotografía de vendedor de periódicos por S.K

A lo largo de su carrera en la revista *Look*, Kubrick logró desarrollar una técnica narrativa a través de pequeños trabajos que le fueron encomendados, como por ejemplo la realización de foto-historias, siendo los protagonistas sus seres más allegados, entre ellos amigos y familiares. Durante los siguientes cuatro años, en su desempeño como reportero gráfico, Kubrick desarrolló un gran sentido de la atmósfera, ritmo y composición de los espacios. Uno de sus primeras obras como reportero fue *Fighter*, publicado en enero de 1949, donde refleja la vida del peso mediano Walter Cartier. En esta producción, Kubrick deja la cámara quieta y capta las distintas situaciones y emociones de los actores; se limita a observar las actitudes de las personas y a encontrar los distintos puntos de interés en el encuadre. Del mismo modo, las escenas nocturnas están cubiertas de dramatismo con enfoques de ángulos poco comunes y un rotundo negro abarca la escena. En 1946 también se publicaron dos obras más, donde aparecen muchos de sus allegados. A partir de su exitoso desempeño en el ámbito de la fotografía, participó de la prestigiosa exposición llevada a cabo en el *Palazzo della Ragione* de Milán, donde se expusieron más de doscientas imágenes captadas por Kubrick entre los años 1945 y 1950 a lo largo de su etapa como reportero gráfico.

A lo largo de su carrera como fotógrafo, el rasgo que lo caracterizó fue la espontaneidad de las imágenes capturadas, al punto que escondía la cámara para que los fotogramas tuvieran más naturalidad y no resultasen muy estructurados. Entre varias de las fotografías tomadas en su calidad de reportero, se destacan las famosas imágenes de Rocky Graziano con su mirada cansada y sus guantes de boxeo caídos, o la del joven actor Montgomery Clift descansando en el piso, entre muchas otras. Sin embargo, lo interesante es la fuerte presencia del paisaje arquitectónico como fondo de sus personajes retratados.



3. Fotografía de Rocky Graziano por S.K.

4. Fotografía de Montgomery Clift por S.K.

Durante su adolescencia, además de dedicarse a las actividades señaladas anteriormente, incursionó en la música tocando la batería en una banda de swing y asistiendo esporádicamente al instituto William Howard Taft. En esa época, Kubrick estableció una gran amistad con un vecino que luego sería su socio, Alexander Singer, también gran apasionado por la fotografía junto a quien dedicaba horas al revelado y a la composición de sus trabajos. Con el tiempo se dedicaron a la filmación, produciendo así algunos cortometrajes documentales. Más adelante realiza el primero de varios documentales como director independiente, titulado *Day of the Fight* (donde vuelve sobre la vida de Cartier), seguido de *Flying Padre*, ambos en el mismo año, y posteriormente, en 1953 *The Seafarers*.

Day of the Fight (1951), su primer rodaje, se asimila mucho al trabajo fotográfico de *Fighter*; en el film se ven encuadres y tomas que demuestran a Kubrick como un cineasta ya formado. Una de las características en su producción filmográfica es el manejo del movimiento de la cámara, utilizando en la mayoría de sus obras lo que se conoce como el *travelling* inverso, donde los personajes se acercan a la cámara mientras ésta retrocede. Lo que intenta lograr el director al aplicar este tipo de técnica, es la sensación de un personaje decidido, dinámico e impetuoso que lo tiene todo bajo control. Esto lo podemos ver claramente en la escena de la pelea dentro del cuadrilátero en *Day of the Fight*, donde Kubrick coloca la cámara en el suelo y filma a ciegas o desde ángulos poco usuales cada uno de los golpes, a lo cual le incorpora una banda de sonido. La compañía cinematográfica estadounidense *RKO-Pathé* adquiere el film por 4.000 dólares (cifra que excedía al monto abonado por cualquier otra película adquirida por dicha empresa hasta el momento) y además le ofrece un préstamo de 1.500 dólares para la realización de su próximo trabajo.

Flying Padre (1951), su segundo cortometraje, narra una pequeña historia acerca del reverendo Fred Stadtmueller desplazándose en avión entre sus once parroquias situadas en un área aproximada de un millón de hectáreas. Lo curioso es que este trabajo era muy similar a muchos de los encargos que había recibido mientras trabajaba en la revista *Look*, una historia de interés humano nada cotidiana. Dicha obra dura apenas ocho minutos, pero el cineasta logra generar situaciones muy recurrentes; muchas de las tomas realizadas

desde el avión son una descripción de la nave, modalidad que luego se repetiría en su excepcional producción *2001: A Space Odyssey*. La imagen final de *Flying Padre*, donde aparece el reverendo de pie frente a su avión observando una ambulancia que transporta personas que él mismo había rescatado se aleja a toda velocidad, es una escena utilizada posteriormente en varias ocasiones en películas de diferentes directores, como por ejemplo en *Harry el sucio* o *Mad Max*. Kubrick tenía mucha fe en sí mismo y se había demostrado que podía llegar a ser un gran director, a pesar de haber obtenido una ganancia de tan sólo 100 dólares en su primera película. Estando ya comenzado el rodaje de la segunda, tomó la importante decisión de abandonar su trabajo en la revista *Look* para dedicarse enteramente al cine.

The Seafarers (1953), fue una película promocional para la *Seafarers International Union* y supervisada por el equipo de la revista *The Seafarers Log*. Ésta fue su primera experiencia con el color. Se le solicitó seguir el guion de manera que el producto final resultara atractivo y así lo fue, una producción sin trucos cinematográficos con una escena final memorable de juegos de luces y sombras. *Fear and Desire* (1953), fue su primer trabajo de ficción y su primera experiencia fuera de la ciudad de Nueva York, rodada en Los Ángeles; un drama bélico de bajo presupuesto. En él se plantea un tema recurrente en sus producciones, la lucha interior de los protagonistas que los lleva a entrar en conflicto con la sociedad.

Es así que luego de realizar la serie inicial de cortometrajes, decidió avanzar en su carrera cinematográfica y comenzó a realizar su primer largometraje. Había conseguido un guion firmado por uno de sus compañeros del instituto de cinematografía, Howard Oliver Sackler, quien más adelante ganaría el premio Pulitzer por una obra de teatro. Kubrick recaudó entre sus amigos y parientes 1.000 dólares más otros 9.000 donados por su tío a cambio de aparecer en los créditos. Con esa cantidad de dinero la idea era rodar la película que se llamaría *The Trap*. Reunió a su pequeño equipo de actores y técnicos y se trasladaron a las afueras de Los Ángeles a filmar por un período de cinco semanas. Kubrick necesitaba un cielo nublado para generar una sensación de misterio y miedo en el espectador, para lo cual contrató un fumigador para que arrojara insecticida simulando humo, vapor o bruma y de esta manera lograr el efecto deseado, pero el material empleado resultó sumamente irritante para algunos de los actores. Todo esto fue aumentando el presupuesto inicial por lo cual, para disminuir costos, Kubrick se propuso por un lado acelerar las tomas exteriores y por otro tomó una decisión que resultaría posteriormente errónea: filmar sin sonido. El hecho de realizar las grabaciones en estudio incrementó el presupuesto en 50.000 dólares, por lo que se vio obligado a recaudar fondos extras para cubrir la diferencia. Un famoso productor de documentales admirador de Kubrick, Richard de Rochemont, lo ayudó a financiar la película, que a esa altura había cambiado de título a *The Shape*, y que finalmente se titularía *Fear and Desire*. En ese momento, de Rochemont estaba realizando una producción bajo la dirección de Norman Foster, quien necesitaba ayuda con algunos de los rodajes de exteriores. Este hecho lo llevó a buscar la colaboración de Kubrick, para quien resultó ser una experiencia sumamente útil que le permitió aprender a valorar el trabajo en equipo y acumular experiencia para el desarrollo futuro de su profesión.

A su regreso a Nueva York, concentró todas sus energías en lograr que *Fear and Desire* fuera exitosa. El rodaje de esta película fue un hecho muy importante para la carrera de un cineasta independiente como Kubrick, con un equipo compuesto por catorce personas donde él mismo era el encargado de la dirección, la fotografía y el montaje. Si bien recibe muchas críticas acerca de su estilo de dirección, varios admiraban su trabajo. El *New York Times* escribió un artículo donde se leía:

La profesionalidad de Kubrick como fotógrafo debería resultar obvia para los aficionados. El director ha captado de manera artística destellos de las grotescas actitudes respecto a la muerte, la ferocidad de los hombres hambrientos y su bestialidad y, en una escena, el devastador efecto de la lujuria sobre un soldado adolescente digno de lástima y la chica inmovilizada a la que custodia. (*New York Times*, 1972)

Otro elogio hacia Kubrick provino de un prestigioso catedrático de la Universidad de Columbia, quien afirma que la escena en *Fear and Desire*, donde aparece una chica atada a un árbol por un soldado, es digna de admiración: "(...) hará historia del cine una vez se haya visto; es al mismo tiempo hermoso, terrorífico y extraño y por sí mismo garantiza que merece la pena estar al tanto del futuro de Stanley Kubrick" (Baxter, 1999, p. 53). Sostiene que es una escena nunca antes vista en el cine, al mismo tiempo hermosa, aterradora y grotesca; afirma que el trabajo de Kubrick es una trayectoria a seguir para aquellos aficionados que desean dedicarse al cine.



5. Escena de *Fear and Desire* (1953)



6. Kubrick durante el rodaje de *The Killer's Kiss* (1955)

En el año 1955, Kubrick se casa con la directora artística y bailarina del New York City Ballet, la austríaca Ruth Sobotka, a quien solía visitar durante los ensayos; en ese entonces desarrolla el proyecto de su segunda película, animado por las críticas de *Fear and Desire*. Comienza entonces a escribir el relato sobre la historia de una pareja constituida por un boxeador y una bailarina; ella ganaba dinero por bailar, de la misma manera que el boxeador lo conseguía "bailando" con sus contrincantes; es *The Killer's Kiss* (1955), en la que participa su esposa. Con los antecedentes del "tropiezo" financiero de su anterior proyecto, decide buscar otros caminos y así obtiene el aporte de un farmacéutico amigo, quien le facilita 40.000 dólares que le permiten comenzar el rodaje. Con la preocupación de que el presupuesto no se les fuera de las manos como en su producción anterior, decide filmar con la grabación simultánea del sonido, por lo que tuvo que trabajar con micrófonos y "jirafas" (micrófonos aéreos) que le hacían sombra y le planteaban dificultades a la hora de

realizar los movimientos de cámara. Por estas razones finalmente vuelve a rodar sin sonido para así tener mayor libertad al disponer la ubicación de las cámaras. Esta circunstancia aumentó el presupuesto, como era de esperarse, en unos 35.000 dólares. Por otro lado, no contaban con un permiso para rodar en las calles, por lo que debían esconderse y filmar en penumbras para no ser descubiertos, lo que no impidió que una mañana fueran sorprendidos por la policía. En general, los lugares elegidos para los rodajes eran puntos emblemáticos de la ciudad de Nueva York como *Times Square* o *Wall Street*. De la misma manera que en su trabajo anterior, las interpretaciones de la película son bastante vulgares, pero lo que confiere el toque de grandeza son los encuadres y ambientes que logra plasmar. Ésta es una característica que diferenció a Kubrick de otros directores y que tendrá una gran influencia sobre muchos que le sucederán. Kubrick logró vender *The Killer's Kiss* en 75.000 dólares a *United Artists*, lo cual representó un gran logro para un cineasta independiente de sus características, en una época en que los grandes estudios cinematográficos contrataban a sus propios directores.

Una de las críticas más reiteradas que se le formulaban a Kubrick, era que en sus películas los personajes y el argumento tenían poco o ningún contenido. Él se focalizaba más en el entorno, la iluminación y las sensaciones que quería transmitir a los espectadores filmando desde puntos clave y desde ángulos poco habituales para lograr las imágenes que pretendía, todo ello basado en gran parte sobre sus antecedentes como fotógrafo. Con la experiencia acumulada, continuó desarrollando un estilo propio y así fueron apareciendo en sus films distintos elementos cargados de un fuerte simbolismo, que se irán repitiendo en el transcurso de su carrera. Estos simbolismos le son propios a la arquitectura y se relacionan a estructuras tales como escaleras, ventanas, corredores, baños, cada uno de ellos con su significado propio. Precisamente en *The Killer's Kiss* ya aparece uno de esos medios a los cuales se hace mención, una sencilla escalera que termina en un piso como tablero de ajedrez (recordemos que Kubrick era un profesional de este deporte). A esta altura, Kubrick se propone lograr una mejora sustancial en la calidad de sus películas, para lo cual su vida debería tener un giro importante, debería radicarse en Hollywood.

En la publicación *Stanley Kubrick: Filmografía Completa* de Paul Duncan, el autor refiere que a pesar de los grandes avances logrados desde que realizó su primer corto hasta *The Killer's Kiss*, nadie tenía la suficiente confianza en él como para contratarlo para grandes proyectos. Al mismo tiempo, Kubrick necesitaba un productor que se ocupara de los aspectos financieros y así no distraer su tiempo como director. Precisamente, su amigo Alex Singer le había presentado a James Harris, ex copropietario de una distribuidora cinematográfica, a quien había conocido en el *Signal Corps* durante la guerra de Corea. Paul Duncan cuenta que al conocer a Kubrick, Harris diría: "(...) es la persona más inteligente y creativa que he conocido". Las necesidades mutuas derivaron en la creación de la *Harris-Kubrick Pictures Corporation* en el año 1955. En la búsqueda de historias para nuevas producciones, Harris leyó y posteriormente adquirió los derechos de la novela de Lionel White, *The Killing* acerca de un asalto a un hipódromo. En este momento, Kubrick comienza a inquietarse y a pensar si quizás Harris no necesitaría un director con más experiencia que la suya, ante lo cual éste diría: "Mi filosofía es que, cuando escoges a un compañero, vives o mueres con él". En este contexto la producción se llevó adelante, resultando un fracaso desde el punto de vista comercial pero recogiendo elogios de las

críticas hacia su director, como quedara establecido en un artículo de la revista *Time*: “(...) la cámara vigila un espectáculo de pacotilla con el penetrante ojo de un terrier persiguiendo un montón de ratas” (*Time*, 1956), y hasta llega a compararlo con los trabajos de Orson Wells. Kubrick, su esposa Ruth, Harris y Singer ya se habían mudado de Nueva York a Los Ángeles y su mujer, que era diseñadora de escenografías teatrales y de ballet, participaba también creando los decorados y diseñando los *storyboards* de la película. A pesar de estar encargado de todos los detalles, Kubrick se vio en la situación de enfrentarse a la inmensidad de Hollywood y a las imposiciones de los poderosos sindicatos, que por entonces lo dominaban todo.

Más adelante, Duncan cuenta que Kubrick y Harris tenían un contrato con otra agencia pero paralelamente habían mantenido conversaciones con un representante de MGM, en las cuales se habían “comprometido” a escribir, dirigir y producir una película. Se estaban refiriendo a *Paths of Glory*, basada en la novela homónima acerca de la Primera Guerra Mundial escrita por Humphry Cobben 1935 y sobre la que trabajarían clandestinamente mientras regía el contrato que tenían con *The Jaffe Agency*. Esta actitud les valió el despido de la agencia, lo que finalmente les redundó en beneficio dado que les permitió dedicarse enteramente al nuevo proyecto. Kubrick y Harris firmaron entonces el contrato con *Bryna Productions*, propiedad del actor Kirk Douglas, y el equipo de rodaje llegó a Munich en enero de 1957. En un pasaje de su relato referido a las técnicas utilizadas por Kubrick en la filmación de *Paths of Glory*, Duncan dice:

Es evidente que los elegantes movimientos que Kubrick utiliza en todo el metraje emulan al barroco estilo de Ophuls (uno de los directores admirados por Kubrick), si bien también tienen sentido por sí mismos. La cámara actúa como el ojo inestable del público: sigue los movimientos de los personajes y se anticipa a ellos. (Duncan, 2003)



7. Escena de *The Killing* (1956)



8. Escena de *Paths of Glory* (1957)

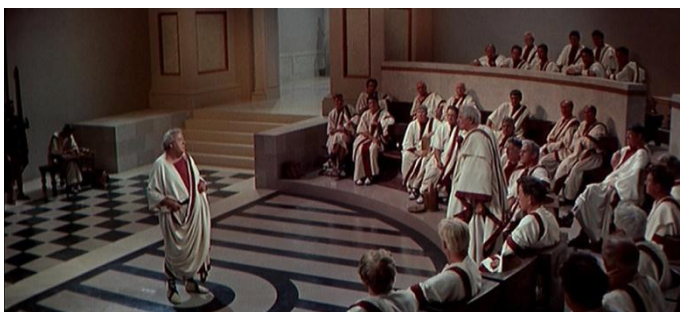
Paths of Glory se estrena en 1957 y llegaría a ser una de las mayores realizaciones del director. En ese mismo año Kubrick se divorcia de Sobotka y en 1958 contrae matrimonio con Susanne Christian, quien aparece en el papel de una cantante en esta misma película y que permanecerá con el director hasta el final. La primera escena se ambienta en un lujoso castillo y los movimientos giratorios de la cámara que realiza para esta toma inicial de interiores, se transforman más tarde en directos y lineales cuando la escena pasa a transcurrir en las trincheras y más adelante en el mismo campo de batalla. Una vez más

podemos encontrar alguno de los elementos arquitectónicos que en la filmografía de Kubrick cobran tanta importancia; en este caso se trata de una ventana que aparece en la escena del juicio y que se repetirá en otras de sus producciones como. Pero también la idea del corredor, aquí materializado en las trincheras, que repite en *2001: A Space Odyssey*. De acuerdo con Paolo Cherchi Usai, el corredor “(...) define el modo y los tiempos de la sucesión de los hechos”. Respecto a las ventanas, el autor dice en un pasaje: “Las ventanas regulan el conocimiento del espacio exterior y la comunicación entre dos mundos”. (Cherchi Usai, 1998, p. 121)

En 1960 realiza *Spartacus*, basado en la novela de Howard Fast, que le valdrá una nominación a los Globos de Oro al mejor director. También aquí encontramos elementos vinculados a la disposición de los espacios, en este caso relacionado a espacios verdes, respecto de lo cual Cherchi Usai escribe:

La filosofía de enjardinado de un espacio verde abierto acepta la verticalidad como un hecho excepcional, atado a un espacio que subordina la acción a la imagen (a lo largo de la línea del horizonte) en lugar de activarlo, tal como sucede en el entorno que rodea los recintos de Kubrick (las jambas de madera de las puertas en la película *Spartacus* (...)) (Cherchi Usai, 1998, p. 125)

En 1962 aparece *Lolita*, adaptación del novelista ruso Vladimir Nabokov quien colaborará como guionista, por lo cual será nominado a los premios Oscar. En esta producción aparece otro de los elementos reiterados en la obra de Kubrick como lo es el baño y dentro de él la tina, que cobra relevancia en varias de sus películas. El baño, como los espejos que permiten la difusión de la imagen hasta el infinito (*The Shining*), difunde el sonido en un infinito circuito.



9. Escena de *Spartacus* (1960)



10. Escena de *Lolita* (1962)

Dr. Strangelove (1964), es una sátira sobre la guerra fría basada en la novela de Peter George y que le valdría la nominación al Oscar como mejor director. Al igual que *Paths of Glory* (y luego *Full Metal Jacket*), se trata de una película anti bélica, donde se observa una vez más la presencia del corredor, representado en el “corredor aéreo” por donde transita la nave que conducirá a la catástrofe nuclear. Recién cuatro años después en 1968, Kubrick retorna con uno de los proyectos más ambiciosos de su carrera, *2001: A Space Odyssey*. Si bien este proyecto está basado en la obra de cuentos cortos de Arthur Clarke, el guion para la película fue escrito conjuntamente entre ambos. *2001* sería nominada a varios Oscar,

aunque logrando solamente una estatuilla por efectos especiales. Siguiendo a Cherchi Usai y de acuerdo con la propuesta de Hermann Muthesius y Frank Lloyd Wright citados por el autor:

(...) las relaciones entre 'función y forma' y 'ornamento y el todo arquitectónico', son consideradas la base de análisis para explorar cómo los elementos, tales como ventanas, escaleras, corredores y ornamentos, adoptan una función simbólica y narrativa en los films de Kubrick. (Cherchi Usai, 1998, p. 118)

Esta relación alcanza relevante importancia en *2001: A Space Odyssey*. Si bien el punto será analizado en capítulos separados, se refiere aquí algunos aspectos: la estructura de la nave *Discovery* está cargada de simbolismos materializados bajo distintas formas: el corredor que representa la aventura humana, los módulos que componen la nave y la forma de paralelepípedo que se repite además en las excavaciones lunares y en el enigmático monolito. En todos ellos, habría una relación entre dimensiones y tiempo.



11. Escena de *Dr. Strangelove* (1964)

El año 1971 fue el de *A Clockwork Orange*, también nominada a varios premios de la Academia pero siendo superada en esa oportunidad por *French Connection*, de William Friedkin. En 1975 produce *Barry Lyndon* en la que logra una magnífica recreación de época del siglo XVIII y por la cual recibiría varios reconocimientos de la Academia de Hollywood por realización técnica, dirección artística, vestuario, música y fotografía. En *Barry Lyndon* se vuelve a reiterar la simbólica presencia de las ventanas, que en este caso resultan el lazo temporal entre los eventos pasados y los hechos contemporáneos.



12. Escena de *Barry Lyndon* (1975)

Posteriormente, en 1980 filma *The Shining* basada en la novela de Stephen King y cuyo análisis tendrá un capítulo aparte por la riqueza de elementos que se muestran en esta producción. En 1987 aparece *Full Metal Jacket* basada en la obra de Gustav Hasford, donde retoma el tema anti bélico de producciones anteriores, pero esta vez ambientada en la Guerra de Vietnam. Su última producción fue *Eyes Wide Shut* (1999), estrenada luego de su fallecimiento.



13. Escena de *Full Metal Jacket* (1987)



14. Escena de *Eyes Wide Shut* (1999)

En los años '60 el cineasta decide radicarse en Inglaterra, momento en el que se aisló y se dedicó a la preparación minuciosa de cada una de sus siguientes producciones. Así es que atendía personalmente desde los detalles específicamente vinculados a la filmación, pasando por la producción, los doblajes y hasta la publicidad.

Se dice que Kubrick destinaba gran parte de su tiempo a ver una gran variedad de películas en el cine, interesándose mayormente en cómo estaban realizadas las tomas, dejando de lado el diálogo entre los actores. Todos en su entorno conocían esta característica, al punto que uno de sus colaboradores contaba que Kubrick solamente miraba la pantalla cuando los personajes no hablaban, en tanto que cuando había diálogos se ponía a leer el periódico o a hacer otra tarea porque no era lo que le interesaba del film. Dedicaba mucho tiempo a leer publicaciones sobre teorías de técnicas de filmación, que le resultaron de sumo interés y utilidad para el desarrollo futuro de su carrera. Muchos de sus compañeros de trabajo comentaban que era extremadamente tímido, pero que cuando estaba tras una cámara se convertía en una persona totalmente diferente y se adueñaba del mundo. Lo que realmente apasionaba y motivaba a Kubrick era dirigir, fotografiar y montar sus propias películas.

Varios aspectos caracterizaron su carrera, como su precisión técnica y su meticulosidad, pero fundamentalmente la estilización de sus películas con un marcado simbolismo. Quizás esas fueran las razones por las cuales Kubrick realizó únicamente trece producciones en toda su carrera de cineasta. Uno de los temas más recurrentes en sus películas refiere a la capacidad del hombre para realizar los actos más bondadosos, así como los más perversos; pero la complejidad de esto se encuentra en que no siempre somos capaces de distinguir unos de otros. A lo largo de su carrera, se ve que frecuentemente incurre en contraposiciones como por ejemplo el bien con el mal, el amor con el odio, el sexo con la violencia. A este respecto, Duncan dice: "Los protagonistas de todas sus cintas mantienen una lucha interior con estas fuerzas, mientras las circunstancias exteriores (una guerra, un

romance o un crimen) sirven para subrayar el conflicto ante los espectadores”. (Duncan, 2003, p. 22) En este sentido y en referencia al film *The Shining*, Kubrick menciona que “hay algo inherente a la condición humana que no funciona, un lado diabólico. Uno de los objetivos de las películas de terror es mostrarnos los arquetipos del subconsciente. Así, podemos asomarnos al lado oscuro sin tener que enfrentarnos a él directamente”. (Duncan, 2003, p. 27) John Baxter, escritor y productor, afirma que esta actitud respecto a la obra y a los personajes se repite a lo largo de toda la carrera de Kubrick. Esto se trata de una visión distinta del universo, una visión maniqueísta en la cual el mundo no fue creado por Dios, sino por las fuerzas del bien y del mal y la lucha entre ambos por el poder. Esto es evidente en su primera película *Fear and Desire*; en ella hay dos grupos de soldados, unos “buenos” y otros “malos” que intentan tomar el control, ambos bandos interpretados por los mismos actores. Esta característica se observa también en *Full Metal Jacket* en la cual, si se toman en cuenta algunos aspectos, es posible visualizar una reelaboración de la película anteriormente mencionada. Puede interpretarse como la odisea que vive el bufón para encontrar su lado maléfico. En efecto, en alguna oportunidad Kubrick afirmó que en la Guerra de Vietnam decían: “Aunque camine por el valle de la sombra de la muerte, no temeré mal alguno, porque yo soy el mal.” En cada una de sus filmaciones, esta lucha interior de los protagonistas se hace notar desde distintos puntos de vista. A veces, el personaje entra en conflicto con la sociedad, como en el caso de Alex en *A Clockwork Orange* y de Humbert en *Lolita*. En otros casos, la actitud del personaje depende de sus experiencias, como sucede en *Barry Lyndon* y en *Eyes Wide Shut*.

I.II Características Filmográficas

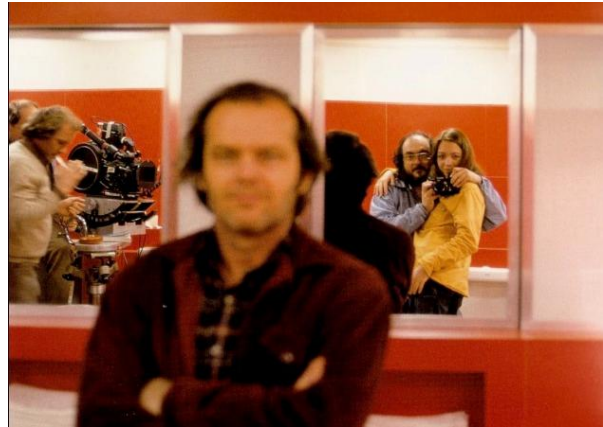
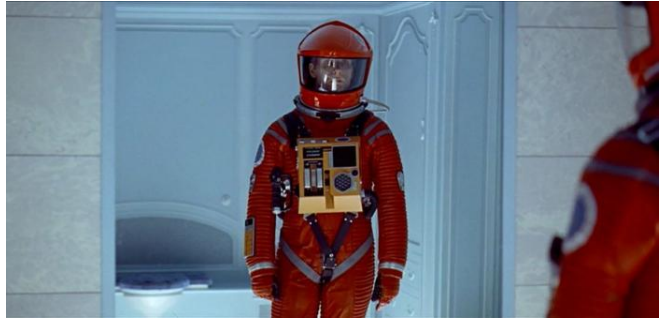
Del análisis de la filmografía de Stanley Kubrick es posible deducir una serie de elementos que caracterizan el conjunto de su producción y le acaban otorgando una impronta muy particular. Estos elementos provienen de universos muy variados que van desde la elección de los temas y relatos a la iluminación natural y artificial, desde el casting a las locaciones, es decir a la arquitectura. La arquitectura en la filmografía de Kubrick parece repetir algunos patrones que le otorgan a la obra un carácter singular y sobre todo, la sospecha de que encierran un misterioso carácter simbólico.

A medida que transcurrió su carrera y gracias a la experiencia acumulada en cada nueva empresa, Kubrick parece haber formado un estilo propio. Para ello se valió de su pasión por la literatura, la música clásica y la obsesión por el detalle, éstas le ayudaron a multiplicar las referencias y enriquecer cada nuevo trabajo hasta delinear una impronta reconocible y personal. Paul Duncan había comentado que las películas de Kubrick deben ser experimentadas por uno mismo porque es la combinación exacta de imágenes, espacios y sonidos lo que logra provocar las respuestas emocionales en el espectador.

Existen algunos temas recurrentes en la obra de Kubrick y su enumeración permite construir una primera plataforma de análisis. En primer lugar, en la filmografía de Kubrick aparece con frecuencia una visión más o menos trágica de la existencia. Los personajes de Kubrick sufren el miedo o caen víctima de las tentaciones, son desconfiados de los valores y rehenes de sus propias pulsiones, además suelen vivir las relaciones afectivas y sociales como un conflicto. Los personajes de Kubrick son personajes racionales y rehenes de sus instintos al punto que la violencia y el miedo parece recorrer la historia humana desde la primera aparición del monolito en *2001* hasta el tratamiento Ludovico en *A Clockwork Orange*. De hecho la violencia no tiene víctimas ni victimarios definidos.

En *El Malestar en la cultura* Freud afirma que "(...) los hechos de la historia humana, no son más que el reflejo de los conflictos dinámicos entre el yo, el ello y el super yo, que el psicoanálisis estudia en el individuo, repetidos en un escenario más amplio". (Freud, 1929).

Muchas veces la maldad más desenfundada parece tomar el protagonismo de la película hasta presentarse como absoluta e ilimitada. Pero el propio Alex en *A Clockwork Orange* nos revela que es el miedo frente a un mal de grado superior lo que acaba por inducir sus conductas, que hay un juego eterno de reflejos que mantiene prisioneros a los personajes. Existe una suerte de dualidad ética en los personajes simbolizada mediante el juego de espejos que se repite en casi toda su filmografía. Cirlot afirma la existencia de un carácter misterioso en torno a los espejos que en parte coincide con las sensaciones que emergen ante una película de Kubrick: "El mismo carácter del espejo, la variabilidad temporal y existencial de su función, explican su sentido esencial y a la vez la diversidad de conexiones significativas del objeto (...) Por esto, desde la Antigüedad el espejo es visto con un sentimiento ambivalente." (Cirlot, 1997, p. 194)



1, 2 y 3. Alex, Bowman y Bill y Alice.

4. Rodaje en *The Shining*.

Otro de los temas más recurrentes en su filmografía, es la sensación de opresión y enclaustramiento, lo que transmite valiéndose de un tratamiento de los espacios y escenografías. Por ejemplo en *The Shining* la familia Torrance está encerrada en un hotel de inmensas dimensiones; ocurre algo parecido con los astronautas en *2001*, quienes resultan encerrados en la infinitud del espacio. En menor medida sucede con Alex durante su encarcelamiento o del recluta Gomer Pyle en *Full Metal Jacket* dentro del cuartel.

Kubrick es uno de los cineastas que le ha dado especial relevancia también, a la imagen y a la fotografía de los entornos de sus escenografías. Esto seguramente es consecuencia de su experiencia a lo largo de su carrera como fotógrafo y de su meticulosidad a la hora de recrear espacios. Quizás la razón por la cual realizó únicamente trece trabajos a lo largo de toda su carrera haya sido la búsqueda insistente de la perfección. Era un obsesivo de la verosimilitud en todos los aspectos de sus producciones. Es así que a pesar de su escasa producción, logró ser uno de los principales referentes del cine.

A modo de ejemplo se destaca en *Barry Lyndon* el uso exclusivo de la luz natural así como las velas para las escenas nocturnas con el fin de simular fielmente la época en que transcurre la historia. Con respecto a *Eyes Wide Shut*, Duncan afirma que Kubrick le otorga a la película los colores primarios como una manera de simbolizar los sentimientos: el rojo representa la tentación y el sexo, el amarillo alude a la traición y el azul al peligro y al miedo. “El perfeccionismo casi demente de Kubrick puede percibirse impregnado sordamente en las superficies, texturas, colores de unos escenarios diseñados para albergar acciones ejecutadas con precisión milimétrica (...)” Rivera dice que un ejemplo de esto son los “intercambios dialécticos en la gran sala de mando subterránea desde la que el gobierno

norteamericano parece controlar el mundo en *Dr. Strangelove* (una de las grandes creaciones de Ken Adam, “el Frank Lloyd Wright del decorado noir”, según Donald Albrecht (...).” (Rivera, 2005, p. 111)

Por otro lado, la forma de filmar del director le es muy propia. Los movimientos de cámara, la elección de los planos y ángulos son algunos de los puntos más representativos de su filmografía. Asimismo, Kubrick se concentra mucho en la perfecta elección de los encuadres, la iluminación y la fotografía para lograr generar sensaciones de realismo; él sostenía que para lograr los efectos deseados no eran tan importantes los actores ni los libretos, sino que lo importante era centrarse fundamentalmente en la elección del entorno y de la música que seleccionaba para sus obras. A este respecto Paul Duncan expresa: “Kubrick demuestra una gran habilidad y cuenta la historia sin utilizar escenas expositivas con largos diálogos. Como en 2001, en muchas secuencias no se habla, por lo que el espectador debe imprimir sus propios pensamientos según lo que observa.” (Duncan, 2003)

Para lograr ciertos efectos, en algunos de sus rodajes Kubrick decide filmar acostado en el piso, obteniendo así tomas de abajo hacia arriba. Este es el caso de *The Fighter* donde filma la pelea desde el suelo, al igual que en la escena en *A Clockwork Orange* cuando Alex viola a la mujer del director o mata a la mujer contorsionista y en *The Shining* cuando filma a Jack encerrado en el almacén del hotel. El ubicar la cámara en el suelo forma parte también de su estilo propio. Otro punto relevante a destacar en su manera de filmar son los *travellings* (término utilizado en el cine para indicar el desplazamiento de la cámara hacia los costados). Esto es observable en el caso de *The Shining* en varias de sus escenas; por ejemplo en el momento que Jack Torrance persigue a su hijo por el laberinto, el enfoque a Danny conduciendo el triciclo a través de los pasillos del hotel, etc. También en la llegada de Bill a la mansión de la secta en *Eyes Wide Shut*. Por otro lado, en *A Clockwork Orange*, en la escena en donde Alex camina hacia la casa, se enfoca el rostro a medida que va avanzando; tal como lo hace con el Coronel Dax en *Paths of Glory* a medida que éste avanza a lo largo de la trinchera.



5. Malcom McDowell
y Kubrick

6. Jack Nicholson
y Kubrick

Siguiendo en esta misma línea, otro recurso recurrente por Kubrick es el primer plano. Esta modalidad la utiliza a lo largo de todo el rodaje pero sobre todo en los momentos más dramáticos en los cuales, acompañado de una banda sonora singular, genera una sensación de expectativa en el espectador.

El director entonces, se valía de una variedad de técnicas filmográficas para lograr sus objetivos: tomas estáticas, *travellings*, primeros planos, tomas de abajo hacia arriba; técnicas que lograron destacarlo por encima de otros muchos grandes profesionales. Como se ha expresado anteriormente, el resultado del trabajo de Kubrick es la combinación de los diferentes elementos descriptos lo cual origina una obra de gran sincronización entre el relato y la imagen.

CAPITULO II

II.I Introducción análisis 2001: A Space Odyssey (género ciencia ficción)

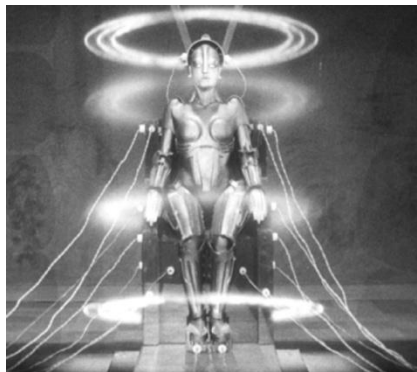
Para comenzar a analizar esta película de ciencia ficción, es conveniente plantearse antes ciertas preguntas acerca del género: ¿Qué es la ciencia ficción? ¿De dónde viene, cuando nace, cuál es su historia? Se intentará esclarecer brevemente estas preguntas como introducción al tema.

El término ciencia ficción (S.F.) propiamente dicho es más bien una denominación popular que se da a un género derivado de la literatura de ficción. Se trata de un subgénero literario que fue particularmente destacado en la década del 1920, en la llamada “edad de oro”. Sin embargo su origen puede rastrearse hasta reconocidas obras del siglo XIX, como por ejemplo *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley; posteriormente en 1839, Edgar Allan Poe también sería el creador de obras que pueden considerarse dentro del género de ciencia ficción, como: *La Conversación de Eiros y Charmion* (1839) y *Los Hechos en el Caso del Señor Valdemar* (1845). Más adelante, surgen Julio Verne y H. George Welles, considerados verdaderos maestros del género con obras como: *Viaje al Centro de la Tierra* (1864) y *Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino* (1869) de Verne y *La Máquina del Tiempo* (1895) y *La Guerra de los Mundos* (1898) de Welles. Varias de estas novelas y relatos fueron llevados a la pantalla en diferentes épocas y versiones.

Es un género de por sí incierto, que especula y relata historias o acontecimientos desarrollados en un marco completamente imaginario. La realidad de estos relatos se encuentra apoyada en las ciencias físicas, naturales y sociales, es decir, si bien apelan a la imaginación, lo hacen dentro de parámetros coherentes con base científica. La acción puede desarrollarse en el pasado, en el futuro o en el presente mismo; dentro de la Tierra, en la Luna, en otros planetas o en el espacio, y puede incluir viajes espaciales, alienígenas, inteligencia artificial, catástrofes naturales, entre otros. El cine de ciencia ficción reproduce por lo general los mismos temas que la literatura, mismos lugares, tiempos y personajes. Joan Bassa y Ramón Freixas en su libro *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*, expresan acerca del inicio del aspecto cinematográfico de la ciencia ficción:

La S.F. nacida con el cine se inicia con una etapa ‘prehistórica’ que comprende desde Mèliès y sus viajes, ya fantásticos o alrededor de lo imposible, hasta Fritz Lang y sus títulos *La Mujer en la Luna* (1928) y *Metrópolis* (1926), obras que expresan una manifiesta madurez en el género, pasando por eslabones más bien perdidos y de interés notorio como *Aelita* (1924) o esa maravilla titulada *El Hotel Eléctrico* (1908). Es la época balbuceante en que el mayor problema radicará en escapar de las barracas de feria, formándose poco a poco todo un arte: el séptimo (...) (Bassa y Freixas, 1993, p. 33)

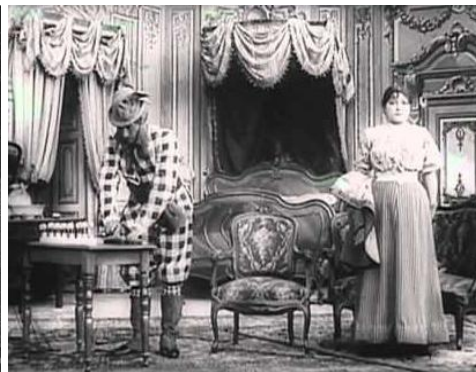
A partir de ahí aparecieron grandes títulos que mantuvieron y fueron enriqueciendo la filmografía del género para convertirlo en lo que es hoy en día, un género habitual y no tan denostado por los directores a la hora de optar por una historia o guion para producir.



1. Escena de *Metrópolis*



2. Escena de *Aelita*



3. Escena de *El Hotel Eléctrico*

Estos autores destacan siete elementos recurrentes en el género de ciencia ficción: Tema del doble (al bien, se opone el mal; al orden, el caos; a la normalidad, la monstruosidad). Tema del mal (la presencia del mal en contraposición al bien). La monstruosidad (el gigantismo y el bestialismo). El antropomorfismo (la antigua obsesión del hombre por asimilarse a Dios). Las alteraciones del cuerpo humano (mutaciones). La supervivencia (desde el origen del hombre). El viaje (al pasado, al futuro, espacial, etc.). También declaran acerca de la historia del cine de ciencia ficción:

Entre 1968 y 1976, la filmografía oscilará desde una visible evolución en sus inicios, hasta una regresión evidente hacia planteamientos arcaicos religiosos. El ejemplo más célebre lo constituye la saga de los simios. El primer eslabón de la cadena, *El Planeta de los Simios* (1968), presenta una multitud de valores inquietantes, casi subversivos. (Bassa y Freixas, 1993, p. 37)

Si bien el género evolucionó con el paso del tiempo y la creación de nuevas películas experimentó cambios en cuanto a los avances tecnológicos y la visión del futuro, no por eso dejó de lado el interés y el intento de representar conceptos del pasado, arcaicos, genéticos y hasta en algunos casos tabúes. Siguiendo con Bassa y Freixas (y ya comenzando a entrar en la película en cuestión):

Precisamente en ese fructífero año de 1968, Stanley Kubrick, después de improbables, caros y complejos esfuerzos, amén de arruinar a la rama cinematográfica de la MGM, da a luz a *2001: una odisea del espacio*. Obra que al margen de valoraciones cualitativas se constituye en uno de los ejes primordiales de la historia de la S.F.; bien podría hablarse de antes y después de 2001 (...) (Bassa y Freixas, 1993, p. 38)

Se toma este enfoque como puntapié inicial al análisis de la película propiamente dicho, ya que deja en claro su importancia y trascendencia dentro del tan aclamado cine de ciencia ficción.

II.II Análisis. *2001: A Space Odyssey*

(Habitar el espacio, la arquitectura del futuro y la evolución del hombre)

An epic drama of adventure and exploration

Space Station One: your first step in an Odyssey that will take you to the Moon, the planets and the distant stars.



2001: a space odyssey

STANLEY KUBRICK'S

STARRING KEIR DULLEA • GARY LOCKWOOD • SCREENPLAY BY STANLEY KUBRICK AND ARTHUR C. CLARKE
PRODUCED AND DIRECTED BY STANLEY KUBRICK • IN SUPER PANAVISION® • METROCOLOR

G GENERAL AUDIENCES
All Ages Admitted

© 1968 METRO-GOLDWYN-MAYER INC.

MGM



Released thru
United Artists
A Transmex Company

Kubrick se había obsesionado durante la década del 50' con los éxitos de la *S.F.* que iban de a poco haciendo madurar al género. En realidad no le parecieron nada extraordinario, pero sí lo hicieron comenzar a pensar que se podía hacer algo importante, en parte gracias a su ya desarrollada capacidad fotográfica. En 1962, Kubrick comenzó a hablar de un nuevo proyecto, que cuando comenzó a hacerse realidad, lo tituló *La Conquista del Espacio*. Sistemático y obsesivo como siempre, empezó a devorar todos los libros, artículos y revistas de ciencia ficción que encontraba con el propósito de hallar historias e ideas, hasta que alguien le sugirió hablar con Arthur C. Clarke, escritor y científico británico, autor de obras de ciencia ficción y a la postre co-guionista de Kubrick en *2001: A Space Odyssey* con quien llegó a consultar y entrevistar a docenas de personalidades científicas. El propio Clarke realizaría una novela con el mismo nombre, basada justamente en el guion de la película.

La idea de Kubrick era lograr un film de proporciones colosales, con la ambición de relatar las razones para creer en la inteligencia extraterrestre, y el impacto que esto tendría en la Tierra. Varias veces Kubrick ha manifestado su opinión sobre la vida e inteligencia extraterrestre, afirmando su convicción de que la vida inteligente se ha desarrollado de manera independiente en millones de planetas del Universo, seguramente en algunos casos por encima de la vida terrestre en cuanto a desarrollo. En una entrevista para la revista *Playboy*, Kubrick dice:

En su evolución, pueden haber pasado de ser especies biológicas, que en el mejor de los casos son frágiles caparazones de la mente, a ser entes mecánicos inmortales, para luego transformarse en seres de puro espíritu y energía. Sus poderes no tendrían límite y su inteligencia no sería abarcable por los humanos. (Kubrick, 1968)

Fundiendo argumentos de las novelas de Clarke *The Sentinel* (acerca del descubrimiento de una estructura en la Luna que una vez activada informará a los alienígenas para comunicarse con el hombre) y *Childhood's End* (sobre el final de la evolución del hombre) escritas en los años 1948 y 1953 respectivamente, construyó una película que hasta hoy en día es considerada una obra cumbre del cine, *2001: A Space Odyssey*.

La película fue dirigida por Stanley Kubrick, auspiciada por la productora MGM y estrenada en el año 1968; el guion fue escrito por el director en conjuntamente con Arthur C. Clarke. Fue ganadora del premio Oscar de la Academia por mejores efectos especiales y en 1991 fue anexada al *Registro Nacional de Grabaciones de la Biblioteca del Congreso* de los Estados Unidos. Siendo quizás su obra más célebre, esta película puede considerarse uno de los filmes más complejos, enigmáticos y psicodélicos de toda la historia del cine. Fue en su época de lo más controversial, y a pesar de quedar como un clásico del cine, hoy en día se sigue discutiendo y analizando su significado y propósito. A cerca de la película y siguiendo con la entrevista a *Playboy*, Kubrick expresa:

Intenté crear una experiencia visual porque éstas rebasan el alcance de las verbales, normalmente relegadas al olvido, para penetrar directamente en el subconsciente con un contenido emocional y filosófico... Quería que la película fuese una experiencia muy subjetiva que llegase al espectador a un nivel interno de consciencia, como le llega la música... Puede especularse libremente acerca del significado filosófico y alegórico del film (...) (Kubrick, 1968)

Kubrick cuenta historias apelando la mayoría de las veces al lenguaje visual; toda obra suya contiene un mensaje de fondo ideado para hacer reflexionar al espectador, en gran medida dejando a libre interpretación sus películas, en las que priman las imágenes y los efectos por sobre los demás aspectos. Y como menciona Paul Duncan en su libro *Stanley Kubrick: el poeta de la imagen*: "(...) para comprender una película de Kubrick hay que experimentarla por uno mismo (...) sus cintas están compuestas de una serie de imágenes y sonidos combinados para provocar una respuesta emocional". (Duncan, 2003, p. 12)

2001 es un film de ciencia ficción muy ambicioso, ya que acapara temáticas como la tecnología, el futuro, la evolución de la raza humana, la vida extraterrestre y la inteligencia artificial. Está caracterizada por un meticuloso realismo científico, efectos especiales de alta gama aún vigentes hoy en día y el uso extenso de imágenes y sonido en lugar de las narraciones y diálogos convencionales.

El argumento principal de la película gira alrededor de un enigma, representado por un monolito aparentemente indescifrable. El monolito parece no tener significado alguno, pero se caracteriza por aparecer en los momentos culminantes de la historia, prácticamente abriendo y cerrando cada uno de los actos principales del film y de la evolución humana. Si bien es verdad que la película tampoco descifra el enigma, deja rastros que al final sirven únicamente para que el espectador construya sus propias interpretaciones, erradas o acertadas.

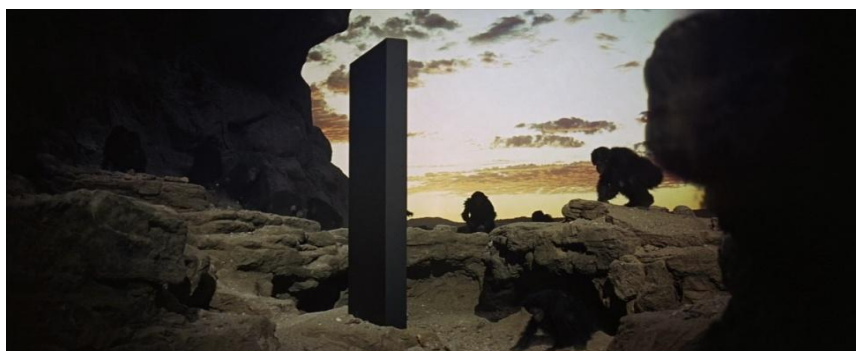
En el primer acto, denominado *El amanecer del hombre* filmado en el desierto de Namibia, se puede apreciar una especie de clan de monos pre-humanos, el hombre en su estado más joven, en la planicie africana. Norman Kagan, en su libro *The Cinema of Stanley Kubrick* describe ese amanecer del hombre como:

(...) un tranquilo paisaje desértico: colores terrosos, muchas rocas, poca vegetación, largas líneas de colinas que se extienden horizontalmente. Los tapires husmean las hierbas de la sabana. Vemos el ciclo vital de los australopitecos, los peludos, rechonchos y retozones hombres-mono: comen hierba, se rascan y parlotean en grupos, se protegen de los carnívoros aulladores... A la luz de la luna, un leopardo de ojos violeta, extrañamente brillantes, vigila el esqueleto de una cebra; el hombre-mono vegetariano se agazapa, temeroso. (Kagan, 1976, p. 212)



4. *El amanecer del hombre.*

Este clan de hombres-mono intenta sobrevivir en condiciones algo penosas; cuentan con su única fuente de agua que es un simple charco, el que les es arrebatado por un clan rival. Por si fuera poco, el clan está permanentemente amenazado por el leopardo de ojos brillantes que domina la zona; pasando en limpio, el grupo padece hambre, miedo y parecen estar condenados a una extinción segura. Un amanecer, con la primera luz del día, aparece ante los cavernícolas el referido monolito, alto, de piedra negra, con superficies lisas y bordes afilados, tan perfecto y misterioso como el edificio *Seagram Building* de Nueva York del arquitecto Mies Van der Rohe terminado en 1958. En primer lugar el objeto provoca en uno de los homínidos incertidumbre, luego temor y por último coraje, lo que hace que se ilumine y entonces la criatura transforma un hueso en un arma, una herramienta, clave fundamental para su evolución como homo sapiens. Este descubrimiento simboliza el inicio del pensamiento técnico, mediante el cual el hombre comienza a diferenciarse intelectualmente de todos los demás animales, apareciendo así el primer ser humano en la faz de la Tierra. De la misma manera que para los griegos el nacimiento de la técnica se produce gracias al fuego que Prometeo roba a los dioses, el primer artificio humano en contra de la condición natural surge aquí bajo la presencia de un objeto sobrenatural. Aquí se plantea una situación algo controversial, ya que se puede interpretar que el arma, el sistema de agresión/defensa, en definitiva, el uso de la violencia ayudaría al paso evolutivo fundamental. ¿Con un arma surge el nacimiento de la técnica? ¿Provoca esto que no sobreviva el más apto, sino el más valiente, arriesgado y con más coraje? ¿Es necesario asesinar para volverse el más exitoso y desde sus tempranos comienzos el hombre se ve forzado a realizar estos actos? ¿Hasta dónde es necesaria la violencia para defenderse de un entorno hostil y dónde comienza la agresión para dominar a los más débiles? Como aquí, el tema de la violencia en sus distintas facetas se encuentra presente en casi toda la filmografía de Kubrick.



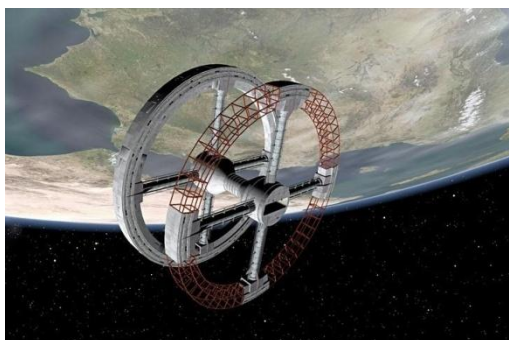
5. Escena de la primera aparición del monolito.



6. Edificio *Seagram*, New York.

Pasan de ser un grupo de monos con hambre y en condiciones penosas, a ser un clan evolucionado, armado y que comenzarán a dominar el planeta entero. Parece como si la aparición del monolito haya contribuido al paso del hombre-mono al homo sapiens. En el momento que el mono descubre su nueva herramienta y parece tomar conciencia de ello, lanza el hueso al aire en actitud triunfal y se produce un salto que nos traslada hasta la cima de la evolución del hombre “actual”, con la creación de una nueva herramienta y un nuevo descubrimiento, la nave espacial. Alexander Walker en su libro *Stanley Kubrick Dirige* comenta sobre este episodio: “El uso que el director hace del movimiento en cámara lenta transmite la gran alegría del descubrimiento según la inteligencia del hombre-mono lo asimila, y nos prepara para la transición (...)” (Walker, 1975, p. 228)

En el segundo acto, *Anomalía magnética Tycho*, millones de años después de los hombres-mono, aparece el hombre por primera vez en la película (el científico Dr. Heywood Floyd) como un ser totalmente pensante y evolucionado. Es en aquí cuando aparecen las primeras naves espaciales, en representación del futuro. Dentro de la estación Hilton se puede observar mobiliario Pop Art, varias *Red Djinn chairs* (diseñadas en la década del 60’ por el diseñador industrial francés Olivier Mourgue) que se agrupan alrededor de las *Pedestal o Tulip Tables* (del arquitecto finlandés Eero Saarinen en 1956) en el recinto donde Floyd mantiene una charla con unos científicos rusos. Este mobiliario adorna un súper-pasillo con servicios a sus lados que parece recorrer el perímetro entero de la estación (como hemos adelantado, el uso de pasillos es un aspecto recurrente en las películas de Kubrick). Otro elemento arquitectónico que se destaca en la escena son las ventanas; todas las naves tienen ventanas, pero éstas no ventilan ni iluminan sino que están solamente para observar. El espectador puede, a través de ellas, ver cómo la nave se encuentra describiendo un giro constante, gracias a la referencia visual del planeta Tierra y del espacio.



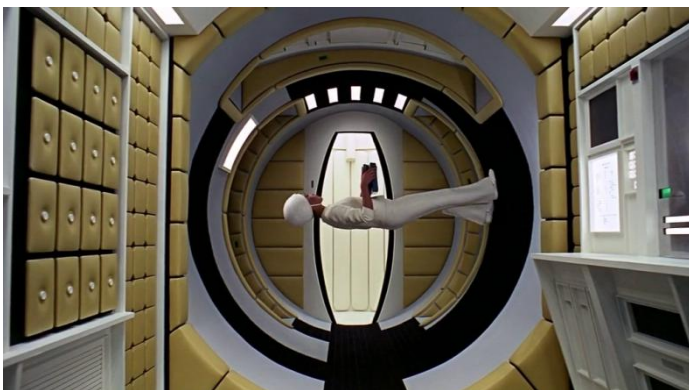
7. Estación Hilton



8. Interior (*Red Djinn chairs* y *Tulip tables*)

Existe un par de aspectos a destacar; el primero es que el viaje que realiza el Dr. Floyd lo hace solitario, ya que los asientos restantes están vacíos; esto da un indicio de que si bien estamos en la época de las naves espaciales incluso con vuelos comerciales (la nave pertenece a la desaparecida aerolínea *Pan Am*), todavía no se han popularizado totalmente los viajes al espacio. El otro aspecto interesante es que, debido al bolígrafo flotando, es posible apreciar cómo el hombre aún no domina plenamente sus herramientas en este entorno, incluso tiene que volver a aprender a caminar (se ve a la azafata desplazándose con dificultades), y hasta debe aprender nuevamente a usar el baño (existe un manual para utilización del WC en estado de ingravidez).

Algo que llama la atención es la precisión en el desarrollo de las propuestas planteadas por Kubrick para habitar en el espacio, quien intentó introducir en la película todos los ingeniosos inventos, obra de los científicos contratados para el film: Desde los zapatos con velcro que usa la azafata para caminar adherida al piso, pasando por las instrucciones de uso del aseo en condiciones de ingravidez hasta la comida elaborada y pronta para ser tomada directamente desde la “habitación” del astronauta. Como precedente literario de “comida espacial” se puede considerar el extracto de carne (caldo concentrado de carne bovina) que Julio Verne utilizó para sus astronautas en su obra literaria *De la Tierra a la Luna*, de 1865 (el producto era fabricado en la época por una compañía instalada en la ciudad de Fray Bentos, Uruguay, *Liebig Extract of Meat Company* y tuvo inmensa importancia económica para el país por casi medio siglo, llegándose a llamar a dicha ciudad “la cocina del mundo”). Detalles que sobresaltan el estudio arduo y minucioso por parte del director de cómo habitar en el espacio.

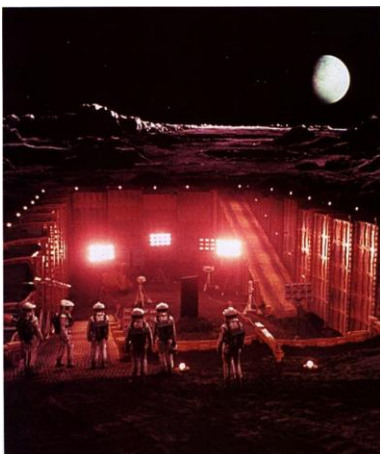


9. Azafata transitando por la nave.



10. Zapatos con velcro *Pan Am*.

En un momento de la película, un grupo de astronautas aluniza en las proximidades de lo que parece ser una mini ciudad subterránea en plena Luna, mostrando una participación del hombre de magnitudes gigantescas, que deja planteada su capacidad de llegar y realizar una intervención arquitectónica donde desee con el fin de adaptar el entorno a sus comodidades (una de las diferencias básicas entre el ser humano y el animal). Esta mini ciudad subterránea esta por lo menos a 15 metros de profundidad. La construcción de la misma denota un grado de evolución tecnológico tal, que sin dudas Matt Groening (creador de los *Simpson* y asiduo parodiador de Kubrick en sus capítulos) hace uso en su serie futurista *Futurama*, ambientada en el año 3000 y como en éste film aparentemente, ir a la Luna es bastante habitual.



11. Cráter lunar *Tycho*



12. Intervención humana en la Luna

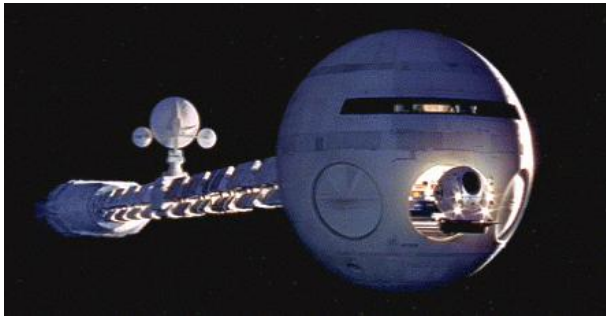
El evento central de este capítulo es la detección de un intenso campo magnético originado en el cráter lunar *Tycho* y los hechos que le suceden, marcando el trazo argumental del resto del film. Desembarcado en el lugar un grupo de astronautas a fin de investigar el fenómeno, bautizado *TMA1 (Tycho Magnetic Anomaly #1)*, descubren a varios metros de profundidad un monolito perfectamente erguido, idéntico al del episodio anterior. En esta escena se pueden observar algunas máquinas con las que seguramente hayan excavado unos cuantos metros donde estaba enterrado el monolito, han apuntalado el lugar, han improvisado rampas de acceso. Todos elementos que denotan intervención humana en la Luna. Dadas las proporciones y características del objeto, así como su antigüedad estimada en millones de años, sólo cabe la posibilidad de su emplazamiento por seres extraterrestres inteligentes. Se especula sobre su propósito, asignándole el papel de una alarma cósmica, un dispositivo de almacenaje de datos o una antena transmisora de señales, apuntando al planeta Júpiter. El monolito vuelve a presentarse en momento culminante de la evolución, desplazándose a través de los tiempos de la Tierra a la Luna y pareciendo representar una especie de mojón evolutivo o de entidad todopoderosa que señala y acompaña los pasos del desarrollo humano.

El monolito estaba enterrado, silencioso, oculto, pero reacciona con un rayo solar pasando a emitir una señal de alta frecuencia. Si bien parece obra artificial, es un objeto que reacciona con el sol, con el cosmos; es decir que forma parte de la inmensa red del universo, conectándose con el hombre y pareciera que al ser descubierto, “avisa” que los seres humanos han evolucionado lo suficiente y desarrollado las tecnologías necesarias como para haber llegado a la Luna y encontrarlo. A pesar de no comprenderlo ocurrido, saben que la señal está dirigida exactamente hacia Júpiter, razón por la cual deciden emprender una costosa y larga expedición a dicho planeta en la nave *Discovery 1*, a fin de desentrañar el misterio del monolito y averiguar quién es el destinatario de la extraña señal.

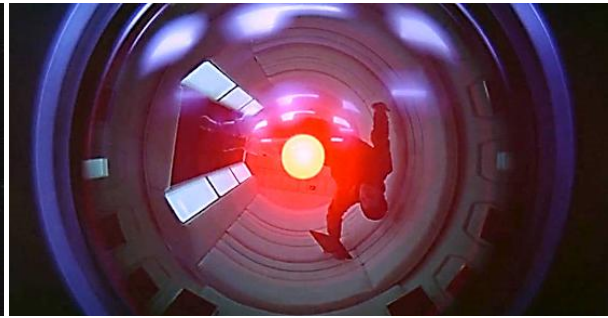
El siguiente acto (Misión Júpiter) tiene lugar 18 meses después. Una nueva herramienta, *HAL 9000 (Heuristically Programmed Algorithmic Computer)*, es el cerebro de la nave, una supercomputadora a bordo encargada de controlar todas las funciones vitales del vehículo espacial, e incluso de muchas funciones trascendentes para la tripulación del *Discovery 1*, incluyendo la alimentación, información técnica y mantenimiento del estado de hibernación necesario para un viaje tan prolongado. Paul Duncan argumenta acerca de *HAL*: “El espacio es silencioso, imponente y misterioso, mientras que dentro del *Discovery 1* oímos los sonidos neutros, cálidos y reconfortantes de HAL 9000, el ordenador a bordo”. (Duncan, 2003, p. 117) La referencia indica que, por momentos, lo único real de la película no es humano sino la propia nave, su arquitectura, su voz a través de *HAL 9000* y el espacio circundante.

Si al principio ocurre el nacimiento de la técnica con el hueso-arma, ahora la película relata un nuevo escalón gigantesco, una computadora que habla, lo controla y lo gobierna todo en su entorno; además parece tener sentimientos e incluso recuerdos implantados por el ser humano. Se plantea así un tema muy típico dentro del género de ciencia ficción, el hombre contra la máquina, comenzando por *Frankenstein* (1818) que vuelve sobre el punto en que el hombre pretende crear artificialmente una nueva raza. En esta circunstancia se trata de

la creación de una máquina autónoma capaz de hacerlo todo, tanto que el éxito de la misión a Júpiter depende en gran parte de *HAL* por sobre los propios humanos, sus creadores.



13. *Discovery 1*



14. *HAL 9000*

Después de que *HAL* parece cometer un error respecto a la antena de la nave, los astronautas David Bowman y Frank Poole se reúnen a solas y planean desconectar sus circuitos lógicos. Saben que *HAL* no puede oírlos, pero no reparan en que su ojo-cámara los observa a través de una ventanilla logrando leer sus labios. Intentando anticiparse a lo que sería su fin y volviéndose un protagonista más en la película, *HAL* elimina a Frank mientras éste sale a realizar una reparación exterior en la nave y termina con la vida de otros tripulantes que se hallaban en animación suspendida. David, como único humano sobreviviente y que cuenta con la valentía del simio, decide desconectar a *HAL*, desmontando progresivamente cada uno de los pequeños módulos que conforman la computadora con la herramienta más sencilla, un destornillador, lo que va alterando la capacidad cognoscitiva de la máquina mientras ésta, en agonía, ruega al astronauta que se detenga, hasta llegar a su extinción completa luego de varios minutos. Una vez más, y como en las escenas iniciales de los cavernícolas, el que sobrevive no es solo el más apto, si no el de más agallas y mata, destruye. Al quedar desconectado *HAL*, se activa una grabación que informa a David sobre el verdadero objetivo de su misión: investigar el origen de la señal emitida por *TMA-1* en 1999, en un punto cercano a una de las lunas de Júpiter.

Kubrick, minucioso, obsesivo y perfeccionista, utilizó para el rodaje a 25 expertos en efectos especiales, 35 diseñadores y 70 técnicos de otras áreas. El decorado más importante de la película, de una calidad visual maravillosa, es la sala de control de la nave. Para ésta, *Vickers Engineering* construyó un anillo centrífugo de 750 mil dólares; la rueda tenía más altura que una casa promedio, medía 6 metros de ancho y pesaba 30 toneladas. Era giratoria, con el fin de simular que existía una fuerza centrífuga dentro del *Discovery 1*. Kubrick apela al uso de extraños ángulos de filmación que, sumados al giro de la rueda y una acertada iluminación, permiten obtener efectos espectaculares. El verdadero tamaño de la nave *Discovery* era de 18m de longitud.

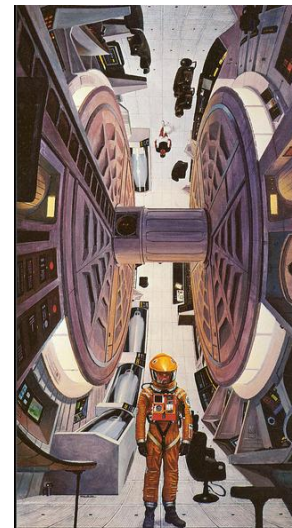
El público recibe a la vez un efecto algo desorientador acerca de la sensación provocada por esta rueda gigante, ya que era algo completamente inédito. Más allá de la sorpresa, maravilla la innovación en el campo tecnológico de la cinematografía y de la arquitectura. El exterior de la rueda contaba con un gran equipo eléctrico, focos de iluminación y proyectores donde Kubrick podía observar lo que se iba filmando.



15. Exterior



16. Interior

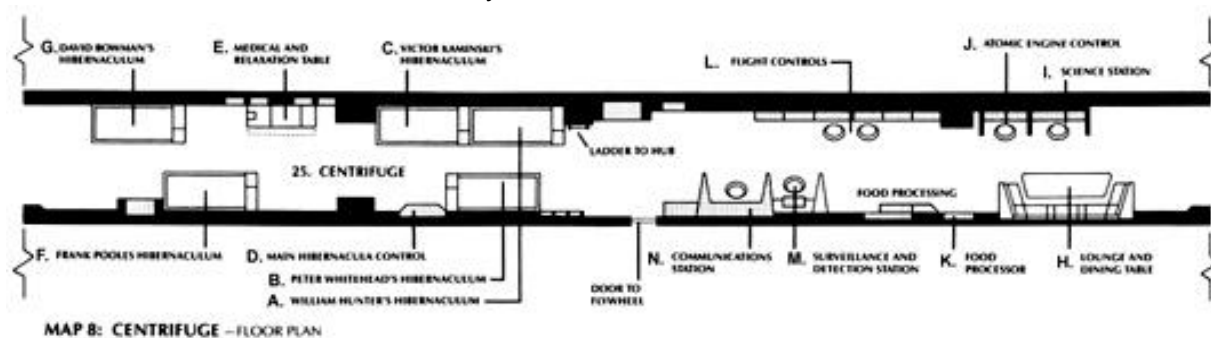


17. Dibujo por R. McCall

Al recurrir Kubrick como en una escena anterior, una vez más al corredor, motiva que Paolo Cherchi Usai, en su artículo *Kubrick as Architect* manifieste:

Una constante, casi obsesiva, en la presencia de la arquitectura, es el corredor: omnipresente en su filmografía, desde *Paths of Glory* hasta la película donde el concepto de hogar, materialmente ausente es sustituido por las grandes dimensiones de la nave espacial en *2001: A Space Odyssey*. Toda la materialización de la estructura de la aventura humana en la luz son, cuando se les reduce a su esencia, corredores. (Cherchi Usai, 1998, p. 128)

Cherchi Usai dice que ni siquiera *2001* (al ser una película con naves espaciales) omite contar con un corredor o pasillo como espacio fundamental y estructurador en una de las escenas más importantes de la película. El anillo giratorio, el que forma la zona “habitable” de la nave *Discovery 1* presenta una disposición de usos diversos que se adosan a las paredes laterales del mismo, alternándose a ambos lados del pasillo central. Este espacio es similar a una rueda para hámster, la cual los astronautas son capaces de recorrer infinitamente por el pasillo, conscientes de que a medida que avanzan, dejan atrás siempre el mismo panorama: cabinas de hibernación, camas, *chaises longue* de reposo, paneles de control, monitores, cocina, comedor y hasta cama solar.



18. Zona habitable/corredor de la nave.

El espacio dentro de la rueda es todo uno, lo que sugiere la pérdida de intimidad entre los astronautas. Las necesidades de los tripulantes en cuanto a movimiento, realización de ejercicios físicos y recorridos, son problemas que están planteados de manera singular. En una escena se puede ver al astronauta Poole transitándola rueda a través de todo el corredor, proyectando sombra para ejercitarse frente a un adversario imaginario. El espectador es testigo de un ejercicio sociológico y arquitectónico, planteado por el director acerca de las maneras de habitar en el espacio. Este aspecto resalta al comparar con otras obras del género como *Solaris*, en su versión soviética de 1972, donde el director Andréi Tarkovsky no hace énfasis en representar fielmente el espacio sideral aunque si la nave espacial en su interior, pero las imágenes de la misma quedan relegadas a un plano secundario debido a la sucesión de interminables discursos y profundos diálogos. Lo contrario ocurre con Kubrick, que hace primar los silencios o sonidos mínimos y las imágenes interiores por sobre el desempeño de los actores.



19. Zona habitable.

20. Kubrick y actores durante el rodaje.

21. Escena de película *Solaris*.

Josep María Montaner comenta que el espectador es obligado por los silencios a esforzarse en mayor medida intelectual y perceptivamente. (Montaner, 2002) Muchas de las películas de Kubrick, y ésta en particular, son una cabal demostración de lo que sostiene este autor, ya que Kubrick consigue obligar al espectador a permanecer enfocado durante toda la proyección. Dentro de la nave, lugar donde se desarrolla la mayor parte de los diálogos de la película (40 minutos de más de 140 de duración) adquiere mucha importancia el sonido, por ende la acústica del espacio, la cual debe ser perfecta ya que lo único que se escuchan son las voces de los protagonistas, los sonidos de sus acciones y de los controles de mando y especialmente la voz de *HAL* (interpretada por el actor canadiense Douglas Rain). Esta característica de los silencios, así como las respiraciones de los astronautas, se descuida hasta hoy en día en las películas de ciencia ficción.

Esta es una película en la cual se generó toda una estética acorde a los artefactos de ingeniería de la época: espacios interiores, vestuario, mobiliario y materiales, todo debía

estar equilibrado con la propuesta estética. De nuevo, en *Solaris* ocurre algo muy distinto; los vestuarios son más sencillos y hasta denotan menos futurismo, así como los mobiliarios y los ya mencionados espacios interiores. Incluso, la escena en lo que sería la biblioteca de la estación espacial, es un ambiente completamente normal como si estuviesen los protagonistas en la Tierra: hay alfombras, velas, esculturas y muebles de madera. Esto es así en parte porque el director ruso apela mucho más a las intimidades del ser humano, a lo espiritual, a la conciencia y la memoria, buscando un objetivo diferente al de Kubrick.

Se puede ver notoriamente cómo el Kubrick envía mensajes en referencia a la arquitectura, pues si bien no muestra ningún edificio del futuro como tal, parece haber influenciado a diseños conocidos cuando muestra interiores de la nave, que recuerdan a las construcciones modulares de la arquitectura metabolista japonesa de la década de los 70`, por ejemplo de Kisho Kurokawa. También hay una gran similitud con el hogar del actor Bruce Willis en *The Fifth Element*, película de ciencia ficción del año 1997. Probablemente su investigación haya incluido un pasaje por las mega arquitecturas de los proyectos Archigram, por las que seguramente fue influenciado. Por su parte, Josep María Montaner aclara que:

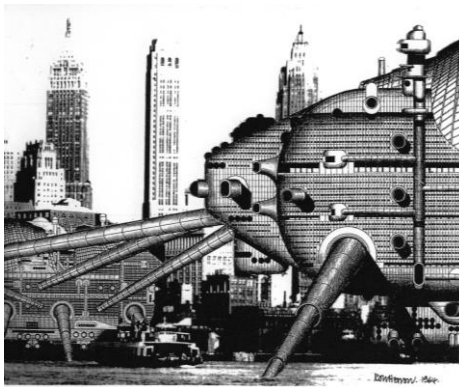
Las formas de las propuestas urbanas de Archigram se asemejaban a las del mundo de la ciencia ficción, como la película 2001: Una odisea del espacio (1968) de Stanley Kubrick. En ambas aparecían unas mega estructuras similares: esqueletos de estructuras de alta tecnología, basados en las conexiones, que potenciaban los flujos y a los cuales se articulaban los habitáculos individuales, autónomos e intercambiables, de las viviendas cápsula. (Montaner, 2002, p. 94)



22. Nagakin Capsule Tower (1972).



23. Interior del Discovery 1.



24. Walking city, Archigram (1964).



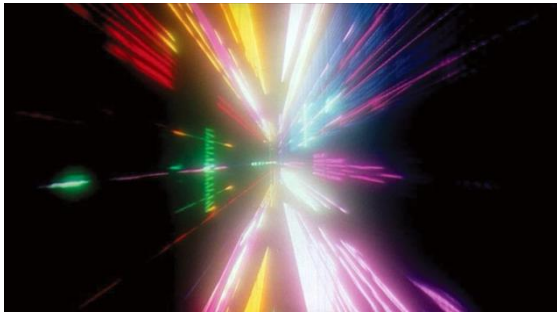
25. Escena de alunizaje.

Continuando con la trama, luego de haber eliminado por completo a la computadora, la *Discovery 1* y su único tripulante vivo, el astronauta Dave Bowman llegan a las inmediaciones de Júpiter. Con la nave casi obsoleta y un rescate que podría tardar muchísimos años, Bowman divisa el monolito flotando en el espacio, probablemente. Sin lugar a dudas es el destinatario de la señal emitida por su gemelo descubierto en la Luna tiempo atrás. El astronauta utiliza una de las pequeñas cápsulas de exploración para finalmente salir de la nave *Discovery 1* e intrigado, se dirige hacia el monolito.

Aproximándose la película al último acto (Júpiter y más allá del infinito), la cápsula se acerca al monolito, pero repentinamente sucede algo extraño: parece abrirse un abismo, al tiempo que la cápsula alcanza una gran aceleración. Dave está a punto de perder la conciencia por la velocidad y pueden observarse lejanos rincones del cosmos y mundos misteriosos en imágenes que transcurren vertiginosamente, en lo que parece ser un viaje psicodélico en el tiempo donde la cápsula termina siendo absorbida por el monolito. Kagan se refiere a esta escena:

En la cápsula, Bowman contempla, a medida que se precipita cada vez más deprisa, lo que parece ser un suelo y un techo infinitamente anchos y que relucen con dibujos esquemáticos de colores fluorescentes. Oímos *Atmósferas* de Gyorgy Ligeti; sus apabullantes aullidos aumentan de volumen a medida que la caída se acelera... La cápsula resbala sobre unos paisajes de colores chillones (amarillos, anaranjados, verdes) llenos de riscos, precipicios, ríos que fluyen viscosamente, volcanes de pesadilla, desfiladeros, regiones plagadas de luminosas vorágines (...) (Kagan, 2002, p. 223)

El viaje de colores de Dave fue logrado mediante el uso de una cámara *slit-scan*, que funciona como una impresora óptica, con la que se fotografió el interior de un cilindro decorado con dibujos pop-art y de arquitectura que se movía suavemente. La técnica, hoy ampliamente usada en animaciones, fue adaptada por primera vez al cine en esta película por el especialista en efectos especiales Douglas Trumbull, responsable también de trucos fotográficos en *Encuentros cercanos del tercer tipo*, *Viaje a las estrellas* la película y otros conocidos títulos de SF.



26. Viaje de colores



27. Paisaje del planeta Júpiter.

Como última escena y seguramente la más desconcertante para el espectador, el alucinante viaje de David termina bruscamente en un reconocible lugar para él, una habitación de notorio ambiente familiar del siglo XVIII. La estancia está claramente construida según parámetros humanos y lógicamente acondicionada para ser habitada por un ser humano. Se encuentra decorada con muebles de la época estilo Luis XVI incluyendo una amplia cama, cuadros coloridos, estatuillas, velas y adornos. Pero no parece auténtica, hay algo que la hace parecer una imitación; es demasiado artificial, está inmaculada y no parece más que un simple decorado. El sonido ambiente, la reverberación del lugar denotan artificialidad también; se logra escuchar claramente el sonido de un cubierto en el plato de comida. Parece ser que quien la construyó ha imitado superficialmente un hábitat del ser humano y le proporcionan agua, comida y ropa. Como si fuese una especie de jaula de un zoológico alienígena, donde todo por cierto es totalmente armonioso y equilibrado. Cherchi Usai declara:

En el dormitorio donde David Bowman termina su viaje en el 2001 y en el baño donde Jack Torrance experimenta la fusión de planos temporales en *The Shining*, el conflicto entre función e imagen es latente. Ambas habitaciones muestran uniformidad en su iluminación y relaciones convencionales entre las distancias, dimensiones y colores de los objetos, especialmente en el acabado, tal como puede apreciarse en el dormitorio de la primera película y en la pared espejada de la segunda. (Cherchi Usai, 1998, p. 119)

Bowman parece estar condenado a vivir en esa suite durante el resto de su vida. El tiempo transcurre lentamente en su soledad y de manera extraña, parece verse a sí mismo más viejo, pero no se sabe si son visiones reales o invención de su mente. Lo que parece seguro es que jamás va a lograr salir de allí; va envejeciendo a medida que la cámara lentamente cambia de ángulo, perdiendo funciones vitales desde la silla de ruedas hasta la cama donde comienza a agonizar y se transforma en su lecho de muerte. Es ahí cuando aparece de la nada frente a él, nuevamente, el monolito, instalado en el medio de la habitación a los pies de la cama. Bowman lo señala como queriendo decir algo, comunicarse, alcanzarlo, pero acto seguido el astronauta desaparece y surge un fantasmagórico embrión. El monolito ha transformado a David, como lo hizo hace millones de años con el simio, en un nuevo ser que nace de la muerte. Parece que la evolución finalmente se ha completado.



28. Última aparición del monolito (ambiente final).

II.III Conclusiones

2001: A Space Odyssey, es sin lugar a dudas una película que no solo forma parte de la historia del cine, sino que adquirió carácter de mito perdurable en el tiempo, creando una ilusión y hasta impaciencia en el público aguardando por la llegada del año 2001 desde el momento del estreno del film en 1968. Bill Krohn en su libro *Maestros del Cine*. Stanley Kubrick comenta acerca de la recepción y sensación que causó en el público:

El éxito de *2001* marcó el inicio de una nueva orientación de Hollywood: la que se centraba en un cine de efectos especiales cuyas únicas estrellas habrían de ser las que brillaban en los confines del espacio (...) La obra de Kubrick se escinde en dos períodos: antes y después de *2001* (...) (Krohn, 2007, p. 48)

Esto también gracias a que *2001* fue la primer película en color del director luego de *Lolita* del año 1962, aunque si bien es en color, priman el negro del infinito espacio y el blanco inexpressivo de los interiores de las naves.

Una película que nos sumerge en una historia de evolución de millones de años, desde el nacimiento de la técnica y con ella el primer humano hasta un grado evolutivo mayor, algo indescifrable como el mismo monolito, algo totalmente inusual e inimaginable en el cine de la época por lo que eso conlleva: una suerte de reflexión en torno a Dios, la creación y lo divino, o la capacidad de pensar y creer en algo supra humano, o con la evolución del hombre hacia un superhombre. En este sentido, este film de Kubrick se identifica fuertemente con áreas clave del pensamiento del filósofo alemán Friedrich Nietzsche, como él mismo reconoce en una entrevista que le realizara Jeremy Thompson:

2001 no habla de ciencia ficción, sino de espiritualidad. Son temas que trascienden el tiempo. De lo que habla en realidad es de Nietzsche. O si no, ¿por qué cree que hay tantas formas circulares, tanto paso de hombre a superhombre y la música de *Así habló Zaratustra*? El tema de *2001* es bastante anterior de lo que muchos creen y, de hecho, Nietzsche solo es una ejemplificación de lo que trata. (Kubrick, 1999)

Kubrick recurre al tema evolutivo y de ciencia ficción para realizar una reflexión aún mayor de lo que sugiere la película. El director ruso Tarkovsky también acude a la ciencia ficción para abarcar un tema de introspección del hombre. Esto debido a que el toque de fantasía de la ciencia ficción proporciona campo abierto para especular e investigar acerca de éstos temas internos del ser humano.

¿No oísteis hablar de aquel loco que en pleno día corría por la plaza pública con una linterna encendida, gritando sin cesar?: “¡Busco a Dios! ¡Busco a Dios!

Como estaban presentes muchos que no creían en Dios, sus gritos provocaron la risa. El loco se encaró con ellos, y clavándoles la mirada, exclamó: ¿Dónde está Dios? Os lo voy a decir. Le hemos matado; vosotros y yo, todos nosotros somos sus asesinos.

Pero ¿cómo hemos podido hacerlo? ¿Cómo pudimos vaciar el mar? ¿Quién nos dio la esponja para borrar el horizonte? ¿Qué hemos hecho después de desprender a la Tierra de la órbita del sol? ¿No caemos sin cesar? ¿No caemos hacia adelante, hacia atrás, en todas direcciones? ¿Hay todavía un arriba y un abajo?

¿Flotamos en una nada infinita? ¿Nos persigue el vacío? ¿No hace más frío? ¿No veis de continuo acercarse la noche, cada vez más cerrada? ¡Dios ha muerto! ¡Y nosotros le dimos muerte!

¡Cómo consolarnos nosotros, asesinos entre los asesinos! Lo más sagrado, lo más poderoso que había hasta ahora en el mundo ha teñido con su sangre nuestro cuchillo. ¿Quién borrará esa mancha de sangre? ¿Qué agua servirá para purificarnos? La enormidad de ese acto, ¿No es demasiado grande para nosotros? (Nietzsche, 1882)

Arquitectura

Se trata de una realización de gran calidad visual, cargada de una detallista y meticulosa estética en cuanto a la representación de paisajes, ambientes y arquitectura. Paisajes en lo que se refiere a una sabana con sus prehistóricos habitantes y las escenas finales del planeta Júpiter. Arquitectura en todo momento, desde el instante en que la película da un tremendo salto en el tiempo, ya sea el interior de las estaciones o naves espaciales y el mobiliario que integra las mismas con el toque futurista, las formas de comunicación entre el espacio y la Tierra, así como formas innovadoras en cuanto a la habitabilidad del espacio exterior con las mismas comodidades que en la Tierra.

Tomando una vez más como comparación la película contemporánea *Solaris*, no existe en ésta un gran estudio de cómo habitar en el espacio, o al menos no parece haber sido analizado ese aspecto tan a fondo como en *2001*, al punto que en *Solaris* el tema de la ingravidez aparece apenas unos segundos en un total de más de 160 minutos. Dentro de la estación espacial, los decorados curvos en los pasillos, los colores y las láminas metalizadas, si bien dan una sensación futurista, lo hacen con un toque más rústico, más austero, notoriamente influenciado por la gran diferencia de presupuesto entre una película y la otra. En *2001*, la ingravidez es un aspecto permanentemente contemplado por el director, acompañado de los muy realistas interiores de las naves y estaciones espaciales, que apelan más al impacto sensorial, mientras que en *Solaris*, como se ha mencionado, el objetivo de la película es diferente, más bien de introspección del ser humano.

La película recorre el camino arquitectónico de tres cuadros, tres espacios o elementos fundamentales: el primero es el cuadro del desierto, donde viven los hombres-mono en la naturaleza íntegra, presentados con varios paisajes de fondo. El paisaje cuenta con ciertos elementos, un orden determinado y una simbología que le otorgan un significado. Cirlot en su *Diccionario de los Símbolos* argumenta:

(...) hay que tener en cuenta la forma, el sentido de la configuración, sinuosa o quebrada, abrupta o llana, blanda o dura. Después, los valores de posición de la zona elegida respecto a la general o circundante; si es inferior o más alta, abierta o cerrada. Finalmente, los elementos naturales y artificiales que concurren y su ordenación: árboles, arbustos, plantas, lagos, fuentes, pozos, rocas, arenas, casas, escaleras, bancos, cavernas, jardines, vallas, puertas. También el color dominante o los colores en contraste tienen importancia. Y el sentimiento general de fecundidad o infecundidad, de claridad o tenebrosidad, de orden o desorden. (Cirlot, 1997, p. 348)

Un cuadro donde la naturaleza es lo único existente y así se presenta por encima de lo humano, de la razón, Cirlot comenta también que lo abrupto está relacionado con lo primitivo, como estas primitivas escenas iniciales.

El segundo cuadro o elemento (en este caso reiterado) que toma la película: el monolito, una pieza perfecta, silenciosa y enigmática que aparece en la Tierra, en la Luna, en el espacio y en el planeta Júpiter. Enigmática pero que sin dudas alude a algo supra humano, algo totalmente desconocido y artificial que ayudará en la evolución de la especie. Desde su aparición, todo el paisaje queda enmarcado según su presencia. Cirlot le otorga distintos significados; para los egipcios significa durar, también como signo de la resurrección y la vida eterna; agrega: “El monolito, por su forma y posición, tiene otros significados secundarios, alusivos al principio, masculino, solar y procreador.” (Cirlot, 1997, p. 306) Significados que si se combinan con la película adquieren mayor relevancia ya que de eso tratan tanto las escenas iniciales como las posteriores, de la duración de la especie mediante su evolución.

El tercer y último cuadro refiere a las estaciones espaciales, la nave *Discovery 1* y todos los accesorios tecnológicos. Este cuadro se presenta como un universo cerrado y sin exterior aparente. Si bien los seres habitantes de la nave están más lejos que nadie, están encerrados, reclusos dentro de la nave. Condición que superarán mediante un acto heroico y arriesgado. Tanto en la estación como en la nave, el ambiente es un pasillo de grandes dimensiones, en ambos casos con forma circular, de anillo. Cirlot dice acerca de la simbología del anillo: “Como todas las figuras redondas y cerradas, es un símbolo de la continuidad y de la totalidad (...) Por lo cual ha servido como emblema del tiempo en eterno retorno.” (Cirlot, 1997, p. 69) Se podría decir entonces que en este caso el pasillo en forma de anillo toma un significado simbólico de transición continua, total e indeterminada del ser humano a su evolución.



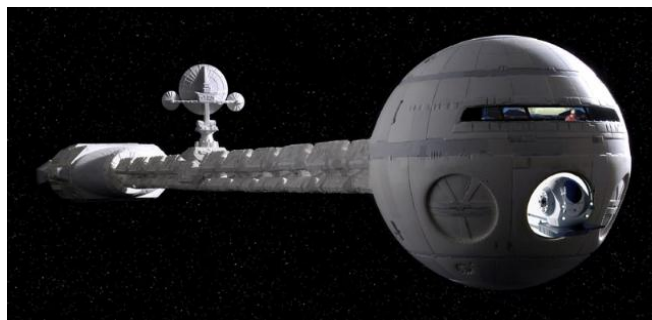
Primer cuadro

- Naturaleza por encima del hombre.
- Principio de la evolución.
- Herramientas para protegerse.



Segundo cuadro

- Elemento reiterativo: El monolito.
- Puntos clave de la película (Inmortalidad)
- Representa la perfección.
- Evolución del hombre. Ciclo de la vida



Tercer cuadro

- Universo cerrado
- Habitar el espacio.
- Accesorios tecnológicos
- Arquitectura de encierro y claustrofóbica.



El corredor, elemento que oficia de estructurador de escenas, es decir, que a partir de un corredor o pasillo todo el resto del entorno y el paisaje quedan enmarcados por el mismo. Sucede en este film, en efecto: primero en la estación espacial con forma de anillo en el que un pasillo enorme recorre todo el perímetro del mismo, luego en la nave *Discovery 1* donde la sala de control de mandos es nada más ni nada menos que un pasillo interminable, también por la forma circular del espacio que favorece esta situación, y finalmente el corredor hacia Júpiter y el infinito al cual parece entrar el astronauta Bowman, un corredor espacial que se extiende indefinidamente. Es este corredor que termina llevando a Dave Bowman a un viaje a la libertad, hacia la verdad acerca de su propia persona y acerca de la vida en el Universo.

Es esta una película compleja y de importante influencia para posteriores realizaciones de ciencia ficción, como *Solaris* del cineasta ruso Andrei Tarkovski, aunque siendo ésta más contemporánea y de bastante menor presupuesto; *Blade Runner* de Ridley Scott, quien también resulta ser el director de la saga *Alien*; la saga *Star Wars* de George Lucas, *Brazil* de Terry Gilliam (ex integrante del grupo humorista Monty Python); la secuela *Tron* que si bien no se desarrolla en el espacio exterior, sino dentro de una computadora, las representaciones escenográficas son como las de un planeta completamente nuevo; la saga *Men in Black* por su toque futurista y de alto nivel tecnológico y científico; *El quinto elemento* que se desarrolla en el siglo XXIII, entre otras tantas que indudablemente han utilizado e intentado imitar conceptos e ideas formuladas en la película de Kubrick.

Bill Krohn concluye:

¿Cuántos asesinatos empezando por el asesinato del simio han tenido que cometerse para que nazca el niño-estrella? El retrato que Kubrick hace de la humanidad como producto final salido de manipulaciones operadas por una fuerza exterior inmensamente superior – no mucho más atractivo que la idea de que el destino de un hombre podría estar determinado por la pérdida de un juguete – deja una extraña impresión cuando se desvanecen los últimos acordes de *Así Habló Zaratustra*. (Krohn, 2002, p. 53)

CAPITULO III

III.I Introducción análisis *A Clockwork Orange* (violencia en el cine)

Ya se ha mencionado a lo largo del trabajo que Kubrick por lo general recurre a diferentes géneros de la literatura para luego optar por una obra y trasladarla a la pantalla. Lo hace, por nombrar unos ejemplos, con la literatura erótica en *Lolita* de 1962 (novela escrita por Nabokov en 1955), con la ciencia ficción en *2001: A Space Odyssey* de 1968 (fusión entre dos novelas de Clarke: *The Sentinel*, de 1951 y *Childhood's End*, de 1953) y con el género de terror en *The Shining* de 1980 (novela del año 1977 de Stephen King). En este caso la película a analizar será de un género singular y controversial, la violencia.

La violencia ha formado parte del ser humano desde su origen, y según las circunstancias de su aplicación puede generar en el mismo tanto rechazo como admiración; todos contamos con un lado violento que sale a luz en algunos momentos de nuestras vidas por diferentes razones. Freud desde el comienzo y basado en estudios hechos a pacientes, sostiene la dualidad de los impulsos en las personas como un principio innegable. Y también refiere a la regresión de esos impulsos en *Más allá del principio del placer*, donde argumenta: "(...) un instinto sería pues una tendencia propia de lo orgánico vivo a la reconstrucción de un estado anterior". (Freud, 1920) Con esto se puede deducir que mediante un acto violento e instintivo el hombre retrocede en su desarrollo como ser civilizado. Por otro lado Rousseau sostenía que el hombre es bueno por naturaleza, y el mismo se ve corrompido por la sociedad, es decir que la sociedad es la responsable de que el hombre se vuelva malvado. La maldad y la violencia son productos de la civilización y no sentimientos innatos. Walter Benjamin por su parte señalaba en su ensayo *Para una crítica de la violencia* que la misma "(...) se da únicamente cuando incide sobre las relaciones morales. La esfera de tales relaciones morales es definida por los conceptos de derecho y justicia". (Benjamin, 1921)



1. *The Birth of a Nation.*



2. *Battleship Potemkin.*



3. *Napoleon*

La violencia en el cine no es más que el reflejo de estos comportamientos humanos; el cine y la violencia siempre han estado vinculados, pues desde un principio la cinematografía ha representado a la violencia en sus pantallas. En un comienzo, las situaciones violentas en la pantalla se reducían a mostrar y dar a conocer acontecimientos históricos, más precisamente de carácter bélico, sucesos sociológicos, ideológicos o similares. D. W. Griffith

en su cinta *The Birth of a Nation* (1915) hace, en cierta forma, recapacitar acerca de la cuestión con los afro descendientes del Sur de los Estados Unidos con un uso más bien pedagógico de la violencia; también lo hace en otras de sus obras como *Intolerance* de 1916 y *Broken Blossoms* de 1919. Eisenstein por su parte instruye acerca de ciertos aspectos de la revolución bolchevique en su película de 1925 *Battleship Potemkin*, con escenas muy fuertes. *Napoleon* (1927) del director Abel Gance también enseñaba en la pantalla espectaculares escenas de guerra. Estos son algunos claros ejemplos que demuestran el vínculo de la violencia con el cine desde su origen como un requerimiento argumental en la transmisión de pensamiento ideológico o en el relato de sucesos históricos importantes para la humanidad. La violencia como género en el cine comienza a consolidarse con las películas de gánsters de la década del 30', aunque éstas no eran tan fuertes visualmente ya que los enfrentamientos a menudo carecían de realismo, característica que se verá superada desde la década del 50' en adelante.

Estos conceptos se irán desarrollando a medida que avanza el siglo XX con la necesidad de los estudios de cine de continuar mostrando hechos históricos sensibles para el público. El caso seguramente más reiterado en el cine es el de la Segunda Guerra Mundial, sobre la cual se han realizado innumerables producciones desde diversas perspectivas. También y gracias a la gran influencia de Hollywood, lo han hecho con el conflicto bélico de Vietnam directores como Francis Ford Coppola en *Apocalypse Now* (1979) (quien también había incursionado en la violencia años antes con *The Godfather* de 1972), Oliver Stone con *Platoon* de 1986 y el mismo Kubrick en *Full Metal Jacket* (1987). Por otra parte, existen directores que realizan sus películas a partir de ideas o imágenes violentas, como es el caso de Quentin Tarantino (*Reservoir Dogs* de 1992, *Pulp fiction* de 1994, *Unglorious bastards* de 2009, *Django unchained* de 2012 entre otras) o Robert Rodriguez (*Desperado* de 1995, *Machete* de 2010 y más), quienes utilizan el recurso por momentos en forma tan explícita y exagerada que termina adquiriendo un toque burlón, tragicómico o satírico.



4. *Apocalypse Now*.



5. *Pulp Fiction*.



6. *Machete*

Muchas veces la violencia en el cine no se presenta de manera tan evidente sino que lo hace de manera implícita, sin recurrir tanto al ámbito visual del espectador. *Paths of Glory* (1957) de Stanley Kubrick resulta un buen ejemplo de esto, ya el espectador es consciente de que se trata de una película con ideas violentas aunque no sean mostradas, establece una asociación con lo que ve y escucha, lo imagina. Contrariamente y en otras circunstancias, la violencia como tema de reflexión cuenta con un lado netamente visual, como en *A Clockwork Orange*, película a analizar más adelante y que a pesar de por momentos ser excesivamente violenta, jamás deja de lado su cometido principal: contar con una intención didáctica y de análisis. Kubrick es sin dudas uno de los directores más

referentes cuando de violencia en el cine se refiere, y este film que se analizará es prueba fidedigna de ello.

Después de *2001: A Space Odyssey* Stanley Kubrick contaba con la idea de un proyecto para llevar a cabo una película sobre Napoleón Bonaparte. El proyecto estaba bastante avanzado, pero por cuestiones de presupuesto entre otros inconvenientes, el director se vio obligado a posponer el rodaje. Existe un completísimo libro que cuenta con diez tomos llamado *Stanley Kubrick's Napoleon: The greatest movie never made* (2009), conteniendo profundos análisis y representaciones de la época, tanto en vestuario, historias, guiones, mobiliario, decorados y escenografías que dan la clara idea de que el proyecto estaba muy cerca de hacerse realidad, y como de costumbre el director había hecho bastante más que investigar acerca del tema. Es evidente que mucho de este material fue utilizado en su película de época *Barry Lyndon* (1975). Luego de no concretar dicha cinta sobre Napoleón, el director se inclinó hacia *A Clockwork Orange*.

III.II Análisis *A Clockwork Orange*

(facetas de la arquitectura moderna y la violencia intrínseca del ser humano)

Being the adventures of a young man
whose principal interests are rape,
ultra-violence and Beethoven.



A Stanley Kubrick Production "A CLOCKWORK ORANGE" Starring Malcolm McDowell • Patrick Magee • Adrienne Corri
and Miriam Karlin • Screenplay by Stanley Kubrick • Based on the novel by Anthony Burgess • Produced and
Directed by Stanley Kubrick • Executive Producers Max L. Raab and St. Litvinoff • From Warner Bros., A Kinney Company



Existing original soundtrack available on Warner Bros. Records

©1971 WARNER BROS. PICTURES, INC.

La película *A Clockwork Orange* del año 1971, es una adaptación de la novela con el mismo nombre del escritor inglés Anthony Burgess, publicada en 1962. El libro cuenta un futuro algo confuso y problemático, poblado mayormente por bandas juveniles callejeras al estilo *teddy boys*, *mods* y *rockers* (tribus urbanas que se enfrentaban en lugares públicos ingleses en las décadas de los '50 y '60). Se trata de una realización muy polémica y controversial, que fue en su momento prohibida en algunos países de Europa como el Reino Unido y calificada en Estados Unidos como de alto contenido erótico. Bill Krohn (*Cahiers du cinema*) en el libro *Maestros del cine*. Stanley Kubrick dice sobre el film:

Un Londres transportado a un futuro en que las creaciones del pop art de los años sesenta se han convertido en muebles y artículos de moda producidos en serie. No obstante, ver la película solo como una simple sátira de la juventud sería engañarse respecto a la acogida del público, que hizo de ella un éxito internacional. *A Clockwork Orange* (1971) canalizaba el lado oscuro de los años sesenta – los Stones y no los Beatles – y, a pesar de todo, permanece como la expresión cinematográfica más estimulante del espíritu rebelde de la época. (Krohn, 2010, p. 53)

Fue nominada a cuatro premios Oscar de la Academia: mejor película, mejor director, mejor guión adaptado y mejor edición. Kubrick, al contar con un relato acabado, no tuvo que detenerse en desarrollar la narración, y por otro lado, en cuanto a la información técnica previa que necesitaría para llevar a cabo la producción, la misma estaba limitada básicamente a la psicología del comportamiento humano y a la terapia mediante los reflejos condicionados (reflejos que investigó el fisiólogo y neurólogo ruso Iván Pávlov, aquellos que tienen una respuesta natural e inconsciente a un estímulo determinado). Con respecto a los espacios y lugares de la ciudad de Londres seleccionados para el film, los mismos son de calidad visual atrapante; estos varían y mutan según la trama de la película y los estados de ánimo de los protagonistas. Norman Kagan en su libro *Stanley Kubrick* comenta acerca de los escenarios escogidos:

Con el fin de reducir en lo posible los costes de producción, también había que encontrar escenarios interesantes de arquitectura moderna. Para ello, Kubrick compró todos los ejemplares que, de tres revistas de arquitectura, habían salido en los últimos diez años. (Kagan, 1976, p. 239)

El argumento de la película se basa en un joven llamado Alexander De Large (protagonista principal) que vive con sus padres, y que con sus tres *droogs* o compinches (Georgie, Pete y Dim) viven la vida a su manera, el día a día con sus periódicas sesiones de “ultra violencia” en los suburbios de Londres. Aunque este panorama cambiará radicalmente, especialmente para Alex: con el propósito de afirmar su liderazgo frente a su banda luego de un altercado, les brinda una violenta golpiza a los suyos. Esto causa que posteriormente sea objeto de una emboscada que terminará llevándolo a la cárcel. Es ahí donde Alex, quien tiene una poderosa pero curiosa afición por el gran compositor Ludwig Van Beethoven, se declara como voluntario, como “conejillo de indias” para un nuevo método experimental contra los

impulsos causados por la violencia, el Tratamiento Ludovico. Una vez completado el experimento, Alex incapaz de hacer daño, se vuelve a encontrar con todas sus antiguas víctimas.

Las aventuras de Alex son una especie de mito psicológico. Nuestro subconsciente se libera a través de Alex de la misma manera que lo hace a través de los sueños, y se resiente al ver que la autoridad ahoga y reprime a Alex, por más que nuestro consciente reconozca la necesidad de ello. (Stanley Kubrick, 1971. *A Feast, and about time*)

La escena inicial de la película comienza solamente con los ojos de Alex, unos ojos de color azul oscuro (uno de ellos tiene pestañas postizas), ojos que dicen y no dicen, difíciles de descifrar. Por su parte Alexander Walker comenta en su libro *Stanley Kubrick Dirige* acerca del inicio de la cinta:



7. Alex, protagonista principal de *A Clockwork Orange*.

Kubrick comienza *A Clockwork Orange* con la mirada fría y malévola de su héroe-víctima, estableciendo así con Alex un contacto estrecho que ya no se romperá durante toda la película, bien por medio de las imágenes que convierten a Alex en agente activo de nuestros temores y concupiscencias, bien a través de su cándido comentario en *nadsat*, amistoso a la vez que desvergonzado. (Walker, 1975, p. 272)

Esta escena inicial se da dentro del *Korova Milk bar*, que fue idea del mismo Kubrick, un bar sumamente inusual. Norman Kagan declara: “La cámara retrocede y nos muestra el Bar Lácteo Korova: es un extraño antro negro en el que unos desnudos femeninos blancos de fibra de vidrio hacen las veces de mesas o encadenados sobre plataformas, sirven de decoración.” (Kagan, 1976, p. 241) El mismo bar es un largo y ancho corredor-pasillo con sillas y mesas (mujeres desnudas) que se adosan a lo largo del mismo, donde se ubican los clientes. Kubrick, como en tantas escenas de su filmografía, recurre otra vez al pasillo como elemento arquitectónico estructurador para la escena inicial de la película. Si a esto se le agrega el *travelling* hacia atrás desde los ojos de Alex, la sensación del lugar sugiere y adquiere mayor distancia que la realidad, como si el espectador se estuviese lentamente alejando de una pintura por la inmóvil posición de los protagonistas. David Rivera en su libro

Tabula Rasa. El movimiento moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000) agrega sobre el bar de la película:

(...) es un clásico de la decoración psicodélica en el cine de los años 70, con su largo y místico pasillo-corredor, sus colores mates y netos (básicamente el violeta y el blanco) y su decoración antropomórfica e irónica (...) La atmósfera visualmente limpia, placentera pero al mismo tiempo tensa y claustrofóbica del local conforma una de esas límpidas imágenes espaciales cinematográficas que resulta difícil olvidar. (Rivera, 2005, p. 113)



8. Korova Milk Bar.



9. Tienda de discos. (Vinilo de 2001).

El bar, junto a la tienda de discos que Alex recorre vestido como el personaje de *The Little Prince* (novela del escritor francés Antoine de Saint-Exupéry publicada en 1943) son lugares que se ven ordenados y cuentan con una singular limpieza, a diferencia de otros espacios recorridos durante la película que parecen haber sufrido una dejadez y un desinterés absoluto por su mantenimiento. Rivera agrega: "(...) los únicos espacios públicos que conservan un sentido de vitalidad y se hallan cuidadosamente decorados y mantenidos son los locales comerciales (...)" Cuando existe un interés, sobretodo económico por parte de la sociedad, el mantenimiento de los edificios y su interior se vuelve una realidad repetida que los propietarios se ven obligados a realizar. Por otro lado, y cuando debería ser al revés, ocurre algo totalmente diferente con los espacios públicos de las viviendas por ejemplo, que no cuentan con mantenimiento alguno, al punto de llegar en algunos casos a la avería perpetua. El mismo autor señala: "Kubrick magnifica el estilo 'pop' decadente de principios de los años 70 y lo convierte en una siniestra parodia de la frivolidad e irresponsabilidad de la sociedad de consumo y de las utopías gratuitas e incongruentes de la juventud (...)" (Rivera, 2005, p. 112)

Aparentemente, apalea a un vagabundo y enfrentarse ante una banda de *Billy boys* en un casino abandonado no es suficiente para Alex y su pandilla. Ahora, los cuatro aparecen inmóviles como anteriormente en el *Korova* cual pintura en un auto conducido por Alex que viaja a toda velocidad por un camino. Walker anticipa y comenta: "Kubrick filma su marcha hacia esta nueva experiencia cumbre como un viaje estrepitoso en un coche ultramoderno por un oscuro camino vecinal, empleando una de sus sorprendentes composiciones 'en corredor' (...)" (Walker, 1975, p. 275) La pandilla transita muy apretujada en el *Durango-95*, aunque el auto es en realidad un Adams Probe 16, del cual sólo se construyeron tres

unidades en el año 1969. Es un vehículo muy peculiar que Kubrick seleccionó para estar a tono con la estética del film, pues seguramente así se imaginaba que serían los autos súper deportivos del futuro. Mide apenas 87cm de altura y carece de puertas, en una sociedad que parece haber perdido hasta la paciencia para abrir la puerta del auto y sencillamente da un salto a su interior. En ese auto llegan al escenario que conjuntamente con la cárcel son los espacios o piezas fundamentales de la película. Una senda de pequeñas losas sobre la tierra conducen a una casa de volúmenes irregulares y superpuestos, la residencia cuenta con un cartel iluminado con la palabra *HOME* (hogar).



10. Adams Probe 16 (*Durango 95*).

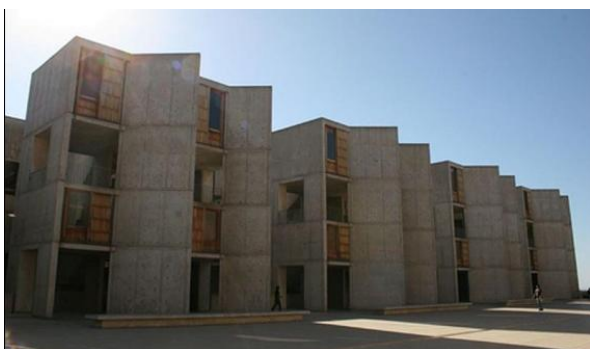


11. Letrero de *HOME*.

Esta escena introduce otra propiedad narrativa de la arquitectura presente en la filmografía de Kubrick: la construcción arquitectónica como un signo de tiempo. Ha habido huellas de esta interpretación en la presencia de la palabra “Hogar” en la entrada de la casa en la que Alex, violando a la esposa del escritor, comienza su propio viaje a través del tiempo (un viaje que prevé su retorno al mismo edificio y lo lleva a cometer suicidio). (Cherchi Usai, 1998, p. 126)

Cherchi Usai comenta que Kubrick utiliza los paisajes, arquitectura o simplemente elementos arquitectónicos que quizás no tengan importancia para la construcción en sí, en éste caso un simple letrero, pero que son claves ya que marcan un punto en el tiempo y que al quedar en el inconsciente del espectador, evidentemente lo recordará con claridad al presentarse otra vez en la película. Acerca de la casa y comparando con el *Korova Milk Bar* junto a la tienda de discos Rivera argumenta:

Un matiz diferente y más afilado es introducido a través de la única villa racionalista que podemos ver en la película, el chalet del escritor progresista, cuyo exterior a modo de grandes cubos girados de hormigón con cubiertas inclinadas funde en una sola y expresiva imagen los laboratorios Salk de Louis Kahn y el edificio del Ayuntamiento de Säynätsalo de Alvar Aalto (...) (las escenas interiores fueron rodadas en la casa Skybreak de Norman Foster, un espacio escalonado de límpido racionalismo que culmina en un gran muro-vidriera). (Rivera, 2005, p. 113)



12. Instituto Salk (California).



13. Primer llegada de Alex al chalet del escritor.



14. Ayuntamiento de Säämsaloo



15. Segunda llegada de Alex al chalet del escritor.

Suena el timbre de la casa del escritor con una parte de la Novena Sonfonía de Beethoven, ¿acaso como un anuncio mortal de la llegada de Alex y su banda? Aquí se da una de las escenas más extrañas de la película y probablemente del cine de la época: Alex una vez dentro encarnando a Gene Kelly, zapatea y canta '*Singin' in the rain*' (canción central de la película del mismo nombre del año 1952), despoja de su ropa a la mujer con una tijera y da patadas al vientre del escritor acompañando el compás de la canción. El escritor, amordazado y víctima del momento, es obligado a ser espectador de la violación de su propia esposa. Es una escena realmente muy violenta, aunque Kubrick la suaviza y le da un toque satírico o de comedia mediante el gesto técnico de hacer bailar y cantar al actor Malcom McDowell, a la vez que golpea al escritor y desviste a la mujer. Acerca de la singular y original escena, Alexander Walker argumenta: "Las agresiones contra el escritor y su esposa, el señor y la señora Alexander, son, por sí mismos, actos horripilantes y verosímiles. Pero el ritmo del montaje rápido de Kubrick encarna de manera instantánea la sorpresa de cada embestida (...)" (Walker, 1975, p. 276)



16. Escena interior de la casa.



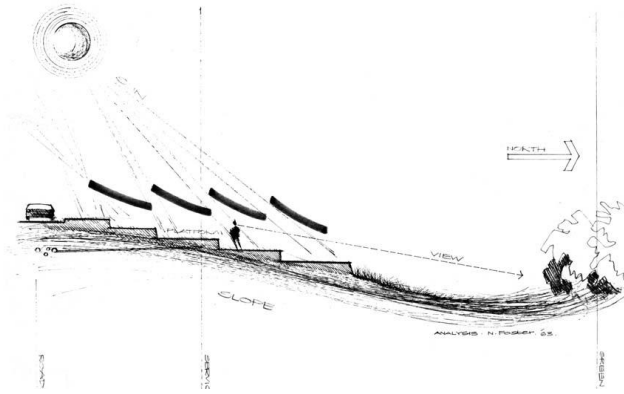
17. Malcom McDowell encarnando a Gene Kelly.

Como dice David Rivera, las tomas interiores son filmadas dentro de la casa Skybreak, hecha por el arquitecto Norman Foster en 1965. La casa es singular y transmite algunos detalles que valen la pena aclarar. En este espacio se fusionan dos grandes elementos arquitectónicos planteados reiteradamente por Kubrick en su filmografía: el corredor y la escalera, ya que la casa se estructura en forma de gran corredor y debido a la pendiente, el interior del recinto está dividido por los desniveles que albergan distintos espacios, como si fuera una gran escalera. Cherchi Usai dice que Kubrick atribuye a las escaleras “(...) una función que no es solamente arquitectónica sino también crucial en términos figurativos y narrativos.” (Cherchi Usai, 1998, p. 121) Esta casa del escritor es el ambiente arquitectónico diferente de la película por excelencia, ya que es el ambiente más delicado, pulcro y ordenado del film.

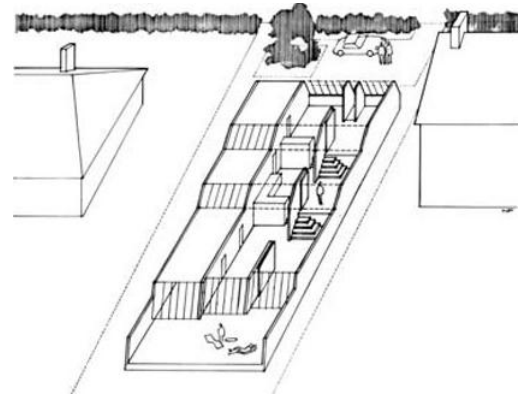
Nos encontramos aquí con una analogía entre la estructura del film y la organización de la casa: la película muestra una sociedad que si bien tiende a la maldad y al ascenso del poder bajo cualquier medio o circunstancia, se presenta algo lineal, como la casa del escritor. La casa, gracias al interior y su materialidad, se percibe como un lugar cálido y confortable; también la acústica en las escenas interiores complementa a mostrar que es un lugar pacífico, aislado de los ruidos de la ciudad, adentrada en la naturaleza del sitio donde está implantada. Esta es una de las razones de por qué la escena de la irrupción al interior de la casa se acentúa, porque no solo están abusando de la mujer del escritor, sino que están violando la privacidad, tranquilidad y desde luego la intimidad de la pareja y de su hogar. Toda la acústica en la escena resalta los diferentes estados psicológicos de los protagonistas, ya que antes de que lleguen se muestra a la pareja en su entorno con un silencio y una tranquilidad extrema, la que se quiebra con la intromisión, el zapateo y el canto de Alex. De una atmósfera de tranquilidad predominante, se pasa al caos e impotencia del escritor.



18. Corte longitudinal y planta del chalet del escritor.



19. Bosquejo de la vivienda.



20. Axonométrica de la vivienda.

En un *travelling* nocturno característico y en otras escenas, se puede ver dónde viven Alex, su familia y sus *droogs*, un grupo de grandes bloques de hormigón ahogados en la basura acumulada en lugares públicos de descanso. Los bloques, grises y apagados, se asemejan a la cárcel que habitará Alex más adelante. Al respecto, Rivera dice: “Se trata de una red de grandes bloques desagregados, según la ortodoxia lecorbuseriana, conectados únicamente por una serie de vastas y desnudas plazas y *walkways* con acceso directo al río”. (Rivera, 2005, p. 117) Las plazas entre bloques están decoradas con grandes y altas jardineras prismáticas de hormigón, espacio asociado al Movimiento Moderno posterior a la Segunda Guerra Mundial, del cual Rivera acota: “Diseñadas con paternalismo y “buenas intenciones”, estas plazas públicas no pueden erigirse en antídoto contra el desarraigo social, mal que le pese al Team X, y se encuentran, de forma harto realista y conocida, repletas de bolsas y trastos.” (Rivera, 2005, p. 118)



21. Plazas exteriores (*walkways*).



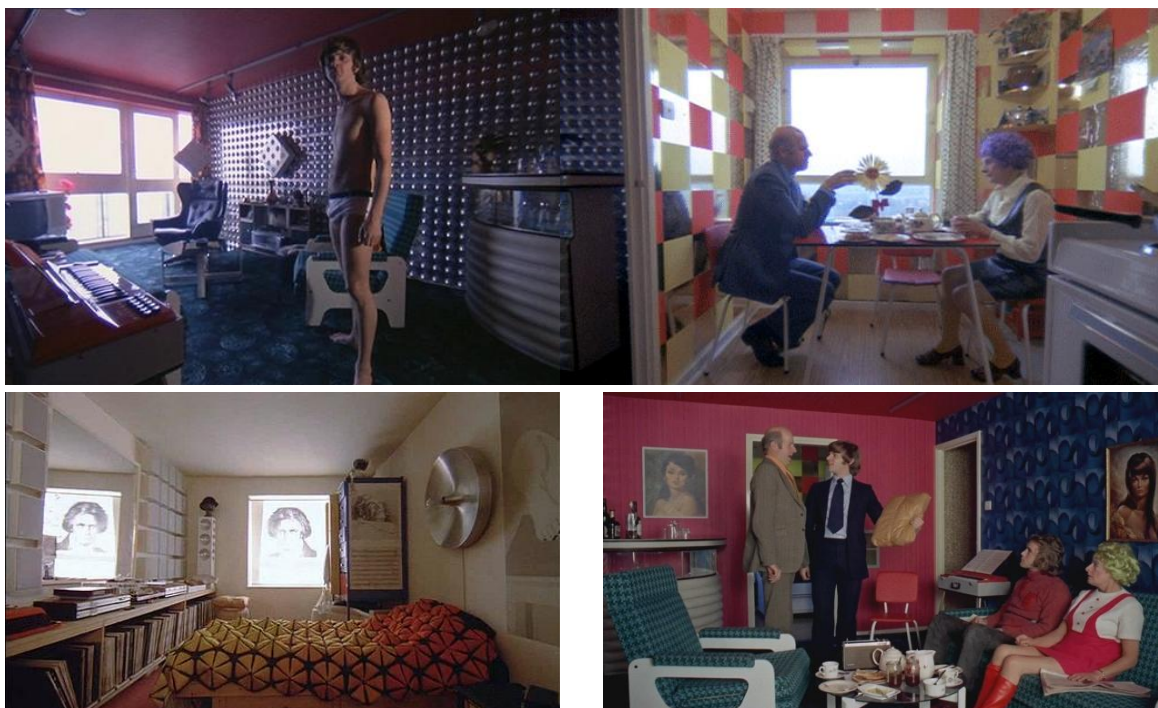
22. Hall de entrada de la casa de Alex.

La residencia De Large es la casa del Bloque Municipal 18 A donde vive Alex con sus padres; su refugio y escondite durante el día. Este espacio es la más fiel representación de la película en cuanto al consumismo excesivo de la época, hasta rozar lo absurdo (Kubrick desalojó a la pareja que habitaba el apartamento e invirtió 5.000 libras en redecorarlo). Desde afuera, se trata de un edificio muy moderno y aséptico; en el hall vidriado y transparente de planta baja - donde hay una escalera de hormigón volada - pueden verse los muros grafiteados con dibujos pornográficos y el ascensor destrozado. Como si las plazas descuidadas - tierra de nadie del exterior - se extendieran hasta los propios vestíbulos de los edificios y fuesen espacios recorridos únicamente por salvajes bandas

juveniles que, como dice Rivera, no preocupan a nadie de puertas para afuera. (Rivera, 2005)

El interior del apartamento es excesivamente colorido, de un mal gusto guiado por un consumismo estrafalario y sin sentido. El apartamento de ficción es presentado por el director de producción de Kubrick John Barry como un híbrido pop y psicodélico de un hogar vulgar de clase media baja, con una sala de estar grotesca que ostenta una decoración diferente en cada pared (que según David Rivera hubiese dejado mudo a William Morris). Los extravagantes ambientes de la casa chocan con la estética particular seleccionada para el dormitorio de Alex, el dormitorio combina una serie de elementos decorativos de una refinada estética, que sobresalen gracias al contraste de las paredes blancas. Como verdadero amante de la música, Alex cuenta al pie de la cama con un mueble que va de lado a lado repleto de discos y con un equipo de sonido dotado de una “pared de parlantes”. También pueden verse una máquina de escribir *Valentine* roja de época, algunos pósters pornográficos y otros de Beethoven, por supuesto. Es, sin duda, el ambiente visualmente más limpio y acogedor de la casa. Respecto al apartamento De Large, Paolo Cherchi Usai agrega:

(...) pintado de colores estridentes alternando con desagradables empapelados. La disposición de las habitaciones es convencional (un corredor que conecta habitaciones de similares dimensiones, distinguibles únicamente una de la otra gracias a un retrato de Beethoven o a un puñado de flores artificiales); la decoración es de un cursi estilo moderno ‘internacional’, cuya máxima expresión se encuentra en los retratos del living con un ‘estilo’ de tal similitud con el dormitorio de Halloran en *The Shining*, que parecería ser su imagen en un espejo. (Cherchi Usai, 1998, p. 127)



23, 24 y 25. Escenas interiores de la casa de Alex

Luego de que los tres *droogs* le proponen a Alex un gran golpe a una quinta de reposo con la intención de que sea capturado por la policía (Kubrick filmó esta escena en una auténtica casa de reposo en las afueras de Londres), Alex es efectivamente capturado y condenado a cumplir 14 años en prisión. Aquí comienza el segundo cuadro de la película que actúa de eje de simetría de la misma: el dinamismo y la violencia que la película contiene desde el comienzo se ven interrumpidos por la llegada de Alex a la cárcel, donde el film adquiere un carácter más lento y los espacios se tornan menos expresivos, represivos, más limpios y triviales, mediante tomas de los edificios institucionales. Rivera, refiriéndose a estos edificios señala: “La cárcel, el reformatorio y el hospital, con sus estancias secretas y diáfanas, y su equipamiento mínimo y suficiente, integran tipologías invariables definidas de una vez para siempre”. (Rivera, 2005, p. 118) Estos espacios como salas de espera, recepciones, el salón de actos, patios, pasillos y celdas de los reos se muestran como arquitectura desnuda incapaz de transmitir algo acerca de las personas.



26. Vista aérea de la prisión (Alex reducido).



27. Reclusos caminando según la línea blanca.

Al cabo de dos años se los ve al capellán de la prisión y Alex manteniendo una charla mientras avanzan por un pasillo de la biblioteca. Aquí el pasillo, si bien es utilizado una vez más por Kubrick para un momento trascendental de la película, no es escenario de ninguna acción física, pero sí de un importante diálogo entre Alex y el capellán, en el que ha escuchado de un nuevo tratamiento que “hace que uno se vuelva bueno”. El capellán, pensativo, le explica justificando el argumento principal del film: “El problema es saber si esa técnica puede hacer realmente bueno a un hombre. La bondad viene de dentro, la bondad es algo que uno elige. Cuando un hombre no puede elegir, deja de ser hombre”. El pasillo adquiere importancia en esta escena desde el punto de vista de la transición ya que podría establecerse una analogía: por el pasillo, una persona se conduce hacia otro espacio diferente; del mismo modo Alex, al querer someterse al tratamiento, desea trasladarse física y psicológicamente hacia otro lugar.

Los espacios que conforman el mundo hiperordenado de la prisión están enlazados por una omnipresente raya blanca marcada en el suelo, la cual determina los recorridos y actitudes de los reclusos de un modo tan absurdo como los pasillos de cristal de *Playtime*: la enfermería, las celdas, la capilla (que, como el cubo miesiano del campus del IIT, carece de atribución tipológica y se limita a ser una caja vacía), el despacho del director (donde la línea se interrumpe adecuadamente lejos de la mesa, marcando el límite al

que el preso puede acceder y presentando a Alex curiosos problemas para firmar el documento que se le ofrece). (Rivera, 2005, p. 118)

Alex es trasladado al Centro Médico Ludovico, el mismo lugar de recepción del centro se presenta vidriado, transparente como el tratamiento que le proporcionarán a Alex, como los doctores, sin trampas ni engaños. Rivera comenta acerca del Centro Ludovico:

(...) los bloques bajos de hormigón entre plazas 'duras' que conforman el Centro Ludovico remiten a un tipo de arquitectura muy concreto, integrado por cierta rama del Brutalismo británico y representante de la auténtica consolidación de la arquitectura del Movimiento Moderno en Gran Bretaña (como es sabido, Inglaterra resultó especialmente refractaria a la arquitectura moderna hasta bien entrados los años 50). (Rivera, 2005, p. 120)



28. Vista exterior del Centro Médico.



29. Hall vidriado del Centro Médico.

Una vez dentro del centro, se da inicio al tratamiento, que consiste en inyectarle un poderoso suero que acentúa su capacidad sensorial ante la visualización de imágenes desagradables, las cual no debería repetir. El tratamiento es totalmente inhumano: le colocan una camisa de fuerza, la cabeza inmovilizada, le sujetan los párpados con pinzas para que no pueda cerrarlos por más que lo intente y lo sientan en una butaca frente a una pantalla de cine donde le muestran imágenes de violencia (entre ellas, algunas del nazismo), con un fondo musical de Beethoven. Esto hace a Alex enloquecer y sufrir de manera desmedida, aunque “todo esto es por tu bien” le replica el doctor, e irónicamente le dice: “Tú fuiste quien ha elegido esto”. El conjunto de bloques arquitectónicos que se ve en la película es parte del campus de Uxbridge de la Brunel University, al oeste de Londres y muy cerca del aeropuerto de Heathrow. Kubrick hace un uso de esta arquitectura brutalista de tal manera que el espectador no duda de su funcionalidad y su interior represivo, a pesar que en la vida real los recintos tienen características sencillas y de uso más bien común.

La última escena dentro del centro médico, la prueba final, tiene lugar en un precario salón de actos repleto de autoridades políticas, policiales y religiosas, donde Alex es sometido a una tremenda humillación pública mediante pequeños actos con actores contratados para hacer irritar a Alex y así ver cómo reacciona ante tales provocaciones. Antes de comenzar con el acto, el ministro dice: “Mañana lo devolvemos al mundo convertido en un chico tan formal como el que más... Pero basta de palabras, los hechos hablan por sí solos”. Al

pensar en realizar algún acto de maldad, Alex siente náuseas. Su tendencia hacia una acción violenta viene de la mano con un severo malestar físico, lo que hace al sujeto actuar de manera totalmente opuesta. Aquí se da un diálogo entre el capellán y el ministro, que se citará textualmente:

Capellán: ¿Qué elije? En realidad el muchacho no tiene otra alternativa, ¿verdad? El interés propio, el temor al dolor físico, le llevaron a ese grotesco acto de auto humillación. Se notaba claramente su insinceridad. Ya no es un malhechor. Ni tampoco un ser capaz de elección moral.

Ministro: ¡Que sutilezas, Padre! No nos interesan los motivos, la ética elevada. Lo que queremos es reducir el delito y aliviar la tremenda congestión de nuestras prisiones. Será vuestro auténtico cristiano, dispuesto a ofrecer la otra mejilla, dispuesto a dejarse crucificar antes que crucificar; el mero pensamiento de matar a una mosca siquiera le hará enfermar en su interior. ¡Recuperado! ¡Júbilo ante los ángeles del Señor! El hecho es que funciona.

A partir de que Alex es liberado, la película entra en el tercer y último cuadro estructurador y da un giro de 180 grados, como si empezara a retroceder en el tiempo. En efecto, Alex se reencontrará con sus antiguas víctimas, pero desde una perspectiva diametralmente opuesta. Primero regresa a su casa y un huésped adolescente parece ocupar su lugar en la familia; al borde del río Támesis y luego de ser reconocido por el vagabundo emergen más mendigos y todos juntos comienzan a atacarlo; los dos policías que ayudan a Alex a librarse del mar de indigentes son ni más ni menos que Georgie y Dim, sus antiguos *droogs*; lo empujan dentro de la patrulla, para luego torturarlo al compás de los acordes de “Música para el funeral de la reina María II” (de Henry Purcell). Bajo un cielo de tormenta, se lo ve a Alex tambaleándose y apenas pudiendo caminar llega a una casa que cuenta con un cartel iluminado que dice “HOME”. A lo que Alex comenta: “A un hogar llegué, hermanos, sin recordar que ya había estado allí antes.” En ese lugar, que como explica Cherchi Usai cuenta con una propiedad narrativa de la arquitectura, la construcción arquitectónica como un signo del tiempo, da la casualidad que lo espera una de sus antiguas víctimas, el escritor, para vengarse definitivamente de Alex.

Desde que se divisa el letrero de “HOME”, la tensión dentro del recinto irá en aumento ininterrumpidamente. El escritor, al igual que Alex, ha sufrido también su propia mutación, ahora está lisiado y dependiente de otra persona para trasladarse dentro de su propia casa. Con respecto al estado psicológico del escritor, que sin dudas está afectado directamente por su estado de incapacidad física, Cherchi Usai dice que la ubicación de las escaleras en determinada escena resulta crucial, sigue el autor:

Es más, esto también explica la relación directa que Kubrick establece entre la presencia de una escalera y la propensión de los personajes a comparar sus propios estados psicológicos con el espacio más importante que se puede recorrer en una construcción arquitectónica. Muchos de los personajes en las películas de Kubrick están en sillas de ruedas y no pueden subir o

bajar escaleras, por lo tanto, son incapaces de medirse a ellos mismos en el espacio. Debido a esto uno logra entender mejor el origen de sus desórdenes psicológicos. El escritor en *A Clockwork Orange* se encuentra en silla de ruedas, por lo que no puede vivir sin la ayuda de su asistente. (Cherchi Usai, 1998, p. 123)

También ocurre en *Dr. Strangelove*, que se encuentra en silla de ruedas por heridas de guerra y en *Barry Lyndon*, donde Sir Charles Lyndon no puede descender por una colina por sí solo. Las escaleras, más precisamente sus escalones seccionan o juntan no simplemente niveles de arquitectura, sino que lo hacen también con estados psicológicos de los personajes, los tiempos de una película y las diversas formas de poder narrar la historia.

En la escena siguiente y ya con otro estado anímico, Alex tomando un baño de agua caliente comienza a tararear y cantar (evidentemente sin reparar en ello) “*Singin’ in the rain*”. Las palabras resuenan en los refractarios materiales del baño, adquiriendo un tono del pasado. El eco de la canción llega de a poco a los oídos del escritor, que ahora se da cuenta de quién es su huésped; su rostro se transforma y retuerce totalmente, de modo similar al rostro de Alex cuando escucha Beethoven en su cuarto, o al de Danny Torrance cuando sufre visiones dentro del hotel Overlook en *The Shining*. Cherchi Usai acota: “Las reverberaciones sonoras de Alex cantando “*singing in the rain*” (...) son equivalentes, de una manera muy sutil a las reverberaciones luminosas.” (Cherchi Usai, 1998, p. 132) Los cuartos de baño adquieren características de lugares aislados; dentro de los baños, los sonidos exteriores están lejanos y parece que nadie escucha lo que allí sucede. Los baños también poseen una elevada trascendencia en las películas de Stanley Kubrick: en *2001*, el baño del ambiente final donde el astronauta Bowman parece alcanzar la eternidad; aquí en *A Clockwork Orange*, Alex se auto delata cantando la misma canción, en la misma residencia y frente al mismo sujeto que había agredido antes, a pesar de haberlo reconocido momentos atrás; en *The Shining* el baño de la habitación 237 y el baño del salón donde Jack y el mozo mantienen una larga y tensa charla son ambientes claves para el transcurso de la película; en el film bélico *Full Metal Jacket* el baño termina siendo el ambiente más relevante del “cuerpo de marines” donde el recluta Gomer Pyle se suicida después de asesinar brutalmente al Sargento Hartman. Cherchi Usai agrega acerca de este elemento simbólico: “Como en el baño en *A Clockwork Orange*, los ruidos del ‘mundo exterior’ están lejos, casi irreconocibles.” (Cherchi Usai, 1998, p. 133)

Una siguiente escena, de nuevo otra limpia simetría: Alex en bata (la misma que usaba el escritor al momento de la invasión anterior) sentado en la mesa junto al muro vidriera donde culmina el gran corredor escalonado que constituye la casa. Esta toma con Alex en bata, cenando en absoluta soledad y silencio total, el plato de comida, el vino y la copa, el leve pero retumbante ruido del tenedor contra el plato, son todos elementos que nos trasladan al ambiente final de *2001: A Space Odyssey*, lugar donde el astronauta Bowman “(...) cautivo siente la misma amenaza imprecisa en su propio medio ambiente.” (Walker 1975, p. 298).



30. Alex en la casa del escritor.



31. Escena final de 2001: A Space Odyssey.

El grupo formado por los conspiradores inmóviles, reunidos alrededor del equipo de alta fidelidad, posee la serena cualidad propia de las casas de campo pintadas por Sickert. Cuando a través del piso de madera resuena fuertemente la insidiosa “Novena Sinfonía” desde la habitación inferior ocupada por aquellos, el reflejo suicida de Alex le impulsa a arrojarle por la ventana. (Walker, 1975, p. 298)

Esta escena probablemente constituye la prueba más fehaciente de la gran meticulosidad de Kubrick, ya que el director arroja realmente una cámara desde el altílo simulando la estrepitosa caída del protagonista (seis tomas resistió la cámara Newman-Sinclair, que estaba cubierta y protegida en cajas de poliéster).

Llega la escena final de la película: un Alex vendado y enyesado casi en su totalidad, al punto que no puede siquiera alimentarse por sí mismo. Lo visitan sus padres; una doctora muy simpática y con cabello violeta le realiza unas pruebas psicológicas a las que Alex responde como antes de someterse al tratamiento, o sea con violencia e irresponsabilidad. Finalmente, llega el ministro con su estático aire de superioridad y educación a hablar con él, pedirle perdón y ofrecerle un buen empleo con un buen salario, un pacto totalmente diabólico que hace que la película adopte al final un carácter totalmente cínico. Luego de llegar a un acuerdo, un grupo de periodistas ingresan en la habitación disparando un sinfín de flashes y otras personas entran flores, al tiempo que unos parlantes gigantes emiten el Himno de la Alegría (4º movimiento de la 9ª de Beethoven). “Un símbolo de nuestro nuevo acuerdo, ¡un acuerdo entre dos amigos!” manifiesta el ministro. En un instante vemos un primer plano de la cara de Alex mientras sus ojos se desorbitan extrañamente, apareciendo luego una imagen de él copulando con una mujer en la nieve, mientras otras personas elegantemente vestidas lo aplauden. De vuelta en el hospital y de nuevo Alex, esta vez totalmente expresivo, termina narrando: “¡Sí, yo ya estaba curado!”.

III.III Conclusiones

A Clockwork Orange es el resultado de una sincronizada combinación estética acompañada de una banda sonora de gran nivel que hacen del film un sorprendente espectáculo visual y auditivo, siendo ésta una característica que se reitera en toda la cinematografía del director Stanley Kubrick.

La película cuenta con factores significativos como: la violación y violencia como actividad lúdica para Alex y sus *droogs*; la técnica de los reflejos condicionados llevada a cabo con el propósito de ponerle fin a la violencia; el juego con el tiempo colocando a los mismos personajes en diferentes niveles físicos y psicológicos, cada uno con una múltiple personalidad. Walker argumenta acerca del tratamiento recibido por Alex en el Centro Ludovico:

En su estado científico, que no mítico, el Tratamiento Ludovico es un vástago especialmente corrupto de la psicología behaviorista y la terapia de reflejos condicionados, que operan sobre la hipótesis de que el hombre no posee una voluntad que pueda considerar como propia, sino que, por el contrario, es moldeado por su entorno y el tipo apropiado de estímulos que le son administrados con objeto de convertir modelos de conducta social indeseable en modelos socialmente aprobados. (Walker, 1975, p. 295)

En la película surge también un debate sobre la condición del ser humano; sobre este punto, cabe reflexionar sobre Rousseau, quien manifestaba que el hombre es naturalmente bondadoso pero más tarde es corrompido por la sociedad y su entorno, que lo vuelven más salvaje y violento. Acerca de su propia creación, Kubrick afirma en una nota para el *New York times*: "(...) (el film) se comunica con el espectador a un nivel de subconsciente, y el público responde a los contornos principales de la narración a un nivel subconsciente, como un sueño". (Kubrick, 1971)

La película transita por diferentes niveles: políticos, morales, sociales, teológicos y arquitectónicos. Un mundo en donde tanto la derecha como la izquierda harán cualquier cosa, mediante engaños, para ascender al poder. Alex surge en la película como el ser humano en estado natural, libre de realizar lo que desee, sin límites aparentes. El Alex malo es producto de la sociedad, como también lo es el Alex bueno; el tratamiento es un símbolo de las restricciones impuestas por una sociedad insensata. Cuando Alex se cura, el espectador siente cierta satisfacción, a pesar de que el síntoma de haberse sanado significa que volverá a realizar los mismos actos repudiables que al comienzo de la película. El film termina donde empezó, con un Alex violento, pero esta vez parece estar amparado por su ídolo musical y por el gobierno.

Este film presenta en ciertos aspectos un futuro próximo, dentro de un ámbito que resulta familiar para el espectador. El Londres que recorren Alex y sus *droogs* parece estar totalmente dominado por el salvajismo juvenil y es una ciudad completamente olvidada por un gobierno cuyo único interés es la economía y el seguimiento de sus respectivos votantes. Unos interiores *pop*, en algunos casos desmedidos, que demuestran el vacío del espíritu humano y sus aspiraciones. Mientras que el espacio público “(...) no es más que un desolado e impersonal campo de batalla cuajado de basuras y restos, como si hubiera tenido lugar un colosal naufragio colectivo”. (Rivera, 2005, p. 112)

Arquitectura.

La urbanización que aparece en el film está mostrada desde un ángulo casi apocalíptico. Esos espacios urbanos de transición se agrupan alrededor de los grandes bloques de vivienda que desde la década del 50' se han transformado en la viva imagen de las llamadas “unidades de habitación”, clásicas del Movimiento Moderno. En su interior, el mundo de la película se muestra desde una perspectiva estilizada, lugares ordenados, diseñados, armoniosos y con una combinación exacta de colores teniendo el dominante color blanco durante el transcurso de la misma. En el exterior, por el contrario, la ciudad es tierra de nadie, silenciosa, caótica y en un descenso estético y de mantenimiento que parece no tener fin.

La vida de Alex en la película se desarrolla en un conjunto de espacios principales, donde cada uno adquiere diferentes connotaciones según la escena y momento de la trama. El *Korova Milk bar* y la tienda de discos representan la parte más estricta y organizada de la película, con imágenes limpias y altamente estéticas mediante combinación de colores y materiales, donde los protagonistas se muestran más sueltos y cómodos. El apartamento donde vive Alex con sus padres, un cúmulo de objetos y decoraciones coloridas y a la moda, que demuestran el consumismo absurdo y sin freno de la sociedad. La casa de la contorsionista, donde todo parece conspirar en pro de la inactividad sexual de la mujer, como los cuadros, las posiciones y la soledad. La cárcel con sus inexpressivos recintos, colores fríos y apagados como las autoridades que allí se muestran y la omnipresente línea blanca en el piso, que parece poner más límite a los reclusos que los mismos policías. El Centro Médico Ludovico, gris pero más transparente, más permeable si se quiere. Por último, la casa del escritor progresista, que en la película aparece como dos ambientes en uno, la combinación de varios aspectos antes mencionados de manera refinada, con materiales nobles y espacios cálidos y armoniosos.

La película puede ser dividida en tres partes o cuadros que estructuran la trama. El primero: más ágil y dinámico, nos presenta a Alex y sus acciones ultra violentas, las que son filmadas y logradas desde un punto de vista coreográfico, de baile y ceremonia en espacios precisamente seleccionados para mostrar estas cualidades del protagonista y de la sociedad. En el medio un eje de simetría dominado por un cambio de colores, espacios y tiempos, nos lleva a acompañar a Alex a su caída desde el poder en el instante que entra en la cárcel y posteriormente al centro médico: lugares grises, apagados, opacos y sin vitalidad.

Tercer y último cuadro simétrico al primero donde se lo presenta a Alex con una pureza e ingenuidad tal, que los personajes que se vengan de él en la segunda parte resultan iguales o peores de como él mismo se había mostrado en la primera mitad. Alex finalmente parece no haber aprendido nada, y se muestra una sociedad que se interesa más en aprovecharse de su situación que en su verdadera rehabilitación. La película está desarrollada como en círculo, ya que todo parece volver a donde estaba en el comienzo.

Por último, existen elementos o espacios arquitectónicos que toman gran relevancia en la película. Los pasillos, corredores, baños y escaleras son lugares donde ocurren acontecimientos clave en el desarrollo de la historia. El *Korova Milk Bar*, que resulta ser un pasillo de grandes dimensiones en donde comienza la disputa interna entre Alex y Dim. El pasillo como lugar de transición de un lugar a otro, en este caso la transición por la que transcurre la banda misma, reafirmación de liderazgo, post-venganza colectiva. La casa del escritor con el letrero de *HOME*, un elemento arquitectónico como marca cronológica en la película. La casa como gran pasillo escalonado, lo que permite a Alex y sus *droogs* entrar desde la parte superior de la vivienda, con dominio absoluto de la situación. En la segunda visita a la casa del escritor, Alex está en el nivel más bajo de la construcción, ya sin superioridad sobre Mr. Alexander sino todo lo contrario, se encuentra a merced del mismo. El baño, donde Alex se relaja y se auto delata cantando la misma canción de antes, la que llega a oídos del escritor gracias a los azulejos y los espejos, que con su reverberación generan una combinación de sonidos del presente y del pasado.



Primer cuadro.

- Ciudad por encima del hombre
- Arquitectura variada y confusa
- Alex y sus *droogs* armados y violentos (animales)



Segundo cuadro.

- Eje de simetría
- Cárcel y centro médico. Tratamiento
- Cárcel ambiente duro, centro médico (transparencia)
- Universo de encierro, Alex reducido.



Tercer cuadro.

- Papeles invertidos, violencia contra Alex.
- Simetría del primer cuadro. (Destratamiento)
- Final cíclico, Alex violento otra vez.



CAPITULO IV

IV.1 Introducción análisis *The Shining*, género terror

Considerada una de las obras destacadas del cine de terror, *The Shining* (a partir de una novela de Stephen King) narra la historia de un ex profesor devenido en escritor, que acepta trasladarse con su esposa e hijo a un hotel de alta montaña temporalmente clausurado durante el invierno para trabajar de cuidador y concentrarse en escribir un libro. El hotel encierra historias siniestras y pronto comienzan a ocurrir sucesos sobrenaturales, mientras el protagonista va desarrollando un comportamiento progresivamente violento que lo vuelve en contra de su propia familia y termina destruyéndolo.

Al igual que se hizo para los films anteriores, se hará un breve recorrido por el surgimiento del género de terror y sus principales características, antes de adentrarnos en el análisis del film.

Como antecedente del género puede identificarse la novela gótica, que surge en la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, a raíz de que algunos escritores comienzan a describir en sus novelas ambientes tenebrosos como marco de historias de miedo, basadas a menudo en antiguas leyendas o supersticiones; muchos de estos ambientes se vinculaban fielmente con la Edad Media y su entorno lúgubre. En este momento nacen varios de los escritores prerrománticos y románticos como es el caso de Horace Walpole, Charles Maturin y Ann Radcliffe, entre otros. Posteriormente se renovó el género, surgiendo de esta manera el “cuento de terror” propiamente dicho, con nuevos formatos y temas como por ejemplo historias de vampiros, de criminales y de fuerzas sobrenaturales; más tarde, muchos cineastas toman la decisión de llevar estos cuentos a la gran pantalla.

El cine de terror como género se define como el que toca temas de lo oculto, misterioso y perverso, tanto en el aspecto arquetípico como en su desarrollo escenográfico. Su principal objetivo es atraer al espectador provocando una sensación inquietante y temerosa. Es uno de los géneros más populares, habiéndose mantenido como tal durante toda la historia del cine. Lo oculto es el elemento central, refiriéndose casi siempre (en forma implícita o explícita) al inconsciente criminal, a lo monstruoso que se esconde en el corazón de la sociedad, o a los deseos y tendencias inconfesables y reprimidas de la mente humana. Las películas de terror en general conllevan una cuota importante de suspenso y para lograrlo, apelan a efectos especiales, manipulación fotográfica, maquillaje exuberante, decorados o ambientación escalofriante, o bien a la simple ausencia de los elementos implicados, como en la técnica del “fuera de campo”, en que la escena terrorífica transcurre fuera del objetivo de la cámara, la cual se centra en sus alrededores y por lo tanto el espectador únicamente la imagina a través de sonidos alusivos o imágenes indirectas. Se pueden identificar subgéneros en el cine de terror, que normalmente no son intercambiables entre sí en cuanto a sus características principales, si bien puede existir superposición de los mismos en

algunas producciones. Algunos de estos subgéneros poseen reglas propias y se pueden centrar en lo desconocido, lo sobrenatural, la ficción (fantasmas, zombies, vampiros, momias, alienígenas). Otras veces se enfocan en el miedo a la tiranía ejercida por personajes crueles (*Drácula*), o tratan de lo monstruoso en sí mismo como una anomalía amenazante (*Frankenstein*, *Alien*, *Depredador*), o bien incursionan en la pérdida de identidad despertando el miedo a la locura (*Psicosis*, *El Exorcista*).

La primera película deliberadamente de terror fue el cortometraje de 15 minutos *Frankenstein* (1910), primera adaptación de la famosa novela de Mary Shelley, escrito y dirigido por J. Searle Dawley para los *Edison Studios*. En esta época del cine mudo aparecen otras obras del género como *El Golem* (Paul Wegener, 1915), *Häxan* (Benjamin Christensen, 1922), *El Jorobado de Notre-Dame* (Wallace Worsley, 1923) y *El Fantasma de la Ópera* (Rupert Julian, 1925). Probablemente, el director más importante de esta primera fase histórica sea el alemán F.W. Murnau, responsable de la tenebrosa y expresionista obra: *Nosferatu el vampiro* (1922), basada en la novela *Drácula* de Bram Stoker, que conociera decenas de versiones a lo largo del siglo XX. En los años 30 se produjeron algunas obras señeras del género como *Drácula* (T. Browning, 1931), *El Doctor Frankenstein* (J. Whale, 1931), *La momia* (K. Freund, 1932), *La parada de los monstruos* (T. Browning, 1932) y *King Kong* (M.C. Cooper y E.B. Achoedsack, 1933). La productora Universal se adentró en el género en los años 40 con *El hombre lobo* (1941), la película más influyente sobre el tema. En esta década, Universal produjo también secuelas de *Frankenstein*. La compañía *RKO Radio Pictures*, que ya había producido la citada *King Kong*, realizó convincentes películas de terror como *La mujer pantera* (J. Tourneur, 1942), *Yo anduve con un zombie* (Tourneur, 1943) y varias más.



1. Escena de *Frankenstein*



2. Escena de *El fantasma de la Ópera*



3. Escena de *Drácula*

Un fenómeno digno de estudio es la filmografía catastrofista y apocalíptica (principalmente japonesa y norteamericana) que surge en los años '50, '60 y '70 con el llamado *cine de la Guerra Fría*. Entre otros títulos se destacan *Godzilla* (I. Honda, 1954), *La Noche de los Muertos Vivientes* (G.A. Romero, 1968), *La Invasión de los Ultracuerpos* (P. Kaufman, 1978).

A principios de los años '70 encontramos dos ejemplos muy notables que continúan la temática de *El bebé de Rosemary*, como *El Exorcista* (W. Friedkin, 1973), por muchos considerada la película más terrorífica de la historia del cine y *La profecía* (R. Donner, 1976), que exploran la encarnación de las fuerzas diabólicas, así como la técnicamente magistral *Tiburón* (S. Spielberg, 1975), donde el mal es representado por un gigantesco tiburón. Una nueva veta explotada por el terror en esta década fue la de los poderes paranormales, área

probablemente iniciada con *Carrie* (B. De Palma, 1976), basada en la novela homónima de Stephen King.



4. Escena de *El Exorcista*



5. Escena de *La Profecía*



6. Escena de *Tiburón*

Los años '80 estuvieron acaparados por films seriales de "terror adolescente", producciones sin grandes pretensiones artísticas y relativamente económicas, dirigidas a un público muy determinado, modalidad que sigue en pie hoy en día. En esta década se estrena *Viernes 13* (S.S. Cunningham), *Pesadilla en Elm Street*, firmada por otro especialista, W. Craven, aunque la precursora de la modalidad había sido *Halloween* (J. Carpenter, 1978), director igualmente muy proclive al género. Ya en los '90 aparecen algunas producciones de otro estilo pero de gran impacto en el público, aunque curiosamente de limitado presupuesto como *El Proyecto Blairwitch* (D. Myrick y E. Sánchez, 1999), de gran realismo pues simula una filmación casera, lo cual se repetirá más adelante en títulos como *Actividad Paranormal* (O. Peli, 2007).

Pero no se hará demasiado hincapié en la descripción de estas últimas épocas del cine de terror pues como se ha visto en realidad la obra que nos compete, *The Shining*, data de 1980. Como se describió, la película está basada en la novela del mismo título de Stephen King (Maine, EEUU, 1947), uno de los más prolíficos escritores de novelas de terror, cuyos libros han estado muy a menudo el tope de las listas de ventas. En 2003 recibió el *National Book Award* por su trayectoria y contribución a las letras estadounidenses. Sus libros contienen referencias a la historia y cultura popular de los EEUU, particularmente a la más oscura y escalofriante parte de ésta; las referencias están plasmadas en historias generalmente desarrolladas en pequeños poblados o lugares agrestes, en los cuales se suelen develar los temores más profundos de los personajes. Muchas de sus novelas (más de treinta) han sido llevadas al cine, algunas en más de una versión, gracias al estilo extraordinariamente descriptivo del autor que facilita su traslado a la pantalla.

Una de las principales características de los films de terror es la particular iluminación que se les atribuye, así como la banda sonora incorporada. Algunos sostienen que dicha iluminación se basa principalmente en la pintura romántica alemana del siglo XIX: gran utilización de los contrastes de colores, el claroscuro y los tonos oscuros y tenebrosos. Se filma mayormente en las noches con la finalidad de imponer una sensación de miedo y vulnerabilidad, desarrollándose las escenas con frecuencia en sitios particulares: cementerios, grandes edificaciones semivacías como castillos, mansiones u hoteles, ruinas, bosques, parques y laberintos interminables. Los escenarios exteriores son a veces cubiertos de bruma para otorgarle una tonalidad aún más lúgubre y los focos de luz se

esfuman entre la niebla, apareciendo con este género algunos de los primeros efectos especiales.

Con respecto a la banda sonora, ésta se suele caracterizar por ser densa y provocativa, a la vez que ascendente en el tono. El sonido en sí mismo representa una herramienta de gran poder terrorífico, al acompañar pacientemente las escenas de suspenso en forma progresiva y desembocar en un súbito golpe de efecto en el momento culminante. El estímulo emocional y penetrante que todas esas características producen en el espectador es el atractivo principal para el público.

Para lograr algunos de los efectos mencionados, los directores del género muchas veces recurren a los grandes espacios, incluyendo escenografías o ambientes amplios y múltiples. ¿Por qué los grandes espacios en las historias de terror? Castillos, mansiones, hoteles deshabitados, son un denominador común en muchas de ellas. En general, este recurso se emplea para generar incertidumbre, expectativa y sorpresa ya que recorriendo edificaciones supuestamente vacías, se genera una sensación de soledad y vulnerabilidad del protagonista (que se transmite al propio espectador) y la sensación de que algo malo va a ocurrir en cualquier momento. Los personajes se topan con inesperadas apariciones que parecen salir de la nada, o de algún rincón oscuro de los infinitos recovecos que presenta el escenario. Es así que los amplios salones esconden seres peligrosos, los pesados cortinados cubren figuras maléficas y muchos criminales aprovechan los pretilos, oscuras azoteas y tejados para disimular su presencia o escapar sin ser vistos. Los pasillos y corredores son transitados con pánico, temiendo que surja lo terrorífico desde alguna puerta perteneciente a una habitación prohibida, mientras los lúgubres altillos y sucios sótanos suelen ser escondites preferidos de entidades sobrenaturales. Por lo general, la edificación en sí misma es el protagonista central del film y no pocas veces representa una entidad maligna con vida propia. Ejemplos de casas terroríficas famosas o de historias transcurridas en viviendas tenebrosas son *La Caída de la Casa Usher* (R. Corman, 1960), *The Haunting* (R. Wise, 1963), *La Leyenda de la Mansión del Infierno* (J. Hough, 1973), *The Last House on Dead End Street* (R. Watkins, 1977), *Al Final de la Escalera* (P. Medak, 1980), *Aquella Casa al lado del Cementerio* (L. Fulci, 1981), *House* (S. Miner, 1986, que originó una secuela) y *Los Otros* (A. Amenábar, 2001), donde los espaciosos ambientes juegan un rol principal. También es famosa edificio siniestro de la mansión Bates, que se levanta junto al trágico motel en *Psicosis* (A. Hitchcock, 1960).



7. *La Caída de la Casa Usher*



8. *The Haunting*

Los ambientes amplios y vacíos infunden temor por ser inmanejables para la escala humana, haciendo que la víctima pierda fácilmente el control de la situación y quede indefensa frente a las fuerzas malignas. La soledad del o los protagonistas frente a esas fuerzas se vuelve así más aparente. No obstante, en algunos casos el terror también puede ser inducido de manera efectiva dentro de espacios reducidos, como por ejemplo el dormitorio de la poseída Regan en *El Exorcista* (W. Friedkin, 1973), *La Habitación del Pánico* (D. Fincher, 2002) donde las dos protagonistas obligadas a refugiarse en un cuarto por la presencia de intrusos en su casa y *Habitación 1408* (M. Håfström, 2007), basada en un cuento homónimo de Stephen King, en que un escritor experimenta sucesos sobrenaturales que transcurren en la habitación de un hotel.

Los espacios se encuentran presentes de manera impactante en la obra de Kubrick y particularmente en *The Shining* operan como elementos envolventes de la siniestra historia. Los fanáticos de Kubrick cada vez tenían que esperar más tiempo para el estreno de la próxima película. Desde *2001: A Space Odyssey* en 1968 hasta su último film *Eyes Wide Shut* en 1999, las producciones del director fueron separándose aún más en el tiempo. Cuatro años separaron el estreno de *A Clockwork Orange* con el de *Barry Lyndon*, mientras que entre este último y *The Shining* transcurrieron cinco años. Muchos se preguntaban la razón de por qué tanto tiempo entre una producción y otra, a lo que Kubrick diría que "(...) éste período depende del tiempo que se emplea en encontrar el sustrato literario adecuado". (Riambau, 2011, p. 213).

IV.II Análisis *The Shining*

(Arquitectura de encierro y claustrofóbica. Lo siniestro)

**The tide of terror that swept America
IS HERE**



THE SHINING

A STANLEY KUBRICK FILM

STARRING JACK NICHOLSON SHELLEY DUVALL "THE SHINING" SCATMAN CROTHERS DANNY LLOYD
BASED ON THE NOVEL BY STEPHEN KING SCREENPLAY BY STANLEY KUBRICK & DIANE JOHNSON PRODUCED AND DIRECTED BY STANLEY KUBRICK EXECUTIVE PRODUCER JAN HARLAN

PRODUCED IN ASSOCIATION WITH THE PRODUCER CIRCLE CO. From Warner Bros. A Warner Communications Company © Warner Bros. Inc. 1980 All Rights Reserved

A esta altura de su carrera, el meticuloso y obsesivo director Stanley Kubrick necesitaba lograr el éxito definitivo. Hacía ya varios meses que, después de leer una numerosa cantidad de libros y novelas, estaba en busca de la realización de un trabajo que tratase algún tema sobrenatural, de seres que vienen del más allá. Tiempo después, un ejecutivo de la Warner le hace llegar una novela de terror del prestigioso escritor Stephen King, especialista en el género.

Diane Johnson, novelista norteamericana y co-guionista de *The Shining*, sostuvo que:

Kubrick ya se había interesado previamente por una de mis novelas. Se trata de *The Shadow Knows*. Además había leído otros escritos míos, en *The New Yorker Review of Books*, por ejemplo. Me telefoneó y precisamente yo debía ir a Londres en aquel momento. Era casi seis meses antes de que encontrara finalmente *The Shining*. Después de encontrarlo, me volvió a telefonear; leí el libro y decidí volver a Londres. (Riambau, 2011, p. 213)

Juntos se concentraron en la familia desestructurada de Jack Torrance, su esposa Wendy y su hijo Danny. Kubrick trabajó sin pausa durante meses tratando de encontrar los lugares, espacios y decorados adecuados para la realización de un clásico que perdurara en el tiempo como un ícono del género, al igual que sucedió con *2001: A Space Odyssey* respecto a la ciencia ficción. En este caso, el papel principal de la trama lo desempeñaría sin duda el hotel *Overlook*, ya que en muy pocas ocasiones podremos observar cómo un espacio arquitectónico es el claro protagonista en el cine y mucho menos desde la óptica de un director tan detallista como Kubrick.

Para lograr reconstruir el edificio que se observa a lo largo de todo el film, Ray Walter, director artístico, viajó a lo largo y ancho de EEUU en busca de los escenarios perfectos para ser recreados posteriormente en un estudio en Londres. De las miles de fotografías que trajo consigo, se eligieron las que más se adaptaban al tema y lograron así componer de manera extraordinaria mucho de lo representado por ellas para conseguir el deseado resultado final. Se tomaron como base los interiores de varios edificios auténticos, algunos de prestigiosos diseñadores y arquitectos; por ejemplo, el cuarto de baño de color rojo intenso donde Jack mantiene una crucial conversación con el fantasma del anterior cuidador, es extraído de un diseño original de Frank Lloyd Wright ubicado en un hotel de Phoenix, Arizona.



12 y 13. Escena *The Shining* – baño diseño de Frank Lloyd Wright hotel en Phoenix, Arizona

Como se mencionó al principio, *The Shining* trata de Jack Torrance, interpretado por Jack Nicholson, que llega con su familia al hotel *Overlook* de alta montaña para desempeñarse como cuidador durante la larga temporada de invierno, en la que el edificio queda totalmente aislado. Stephen King se inspiró para su novela en el hotel *Stanley* (curiosamente llamado como el director del film), inaugurado en 1909 como lugar de descanso veraniego, un edificio de arquitectura georgiana clásica ubicado en la zona montañosa de *Estes Park*, Colorado. En una ocasión el escritor se alojó allí con su esposa en la habitación 217, la noche previa a que el establecimiento cerrara sus puertas durante un largo período, lo que trajo a King la idea del argumento. La miniserie de televisión *The Shining*, de 1997, se filmó realmente en ese hotel, así como también partes de otras películas antes y después de la realización de Kubrick.



14. Hotel *Stanley*, Colorado

15. Interior Hotel *Stanley*

16. Hotel *Stanley* en invierno

Sin embargo, para la filmación de los exteriores del ficticio *Overlook*, Kubrick eligió el *Timberline Lodge*, un hotel de espectacular fachada situado al pie del monte Hood, en el estado de Oregon, rodeado de bosques y montañas. Inaugurado en setiembre de 1937 por el presidente Roosevelt, se trató de un emprendimiento de la agencia gubernamental *Works Progress Administration* (WPA) como parte de un plan de obras públicas de emergencia (*New Deal*) destinado a brindar trabajo a millones de desempleados como consecuencia de la Gran Depresión. Construido a 1.817 metros sobre el nivel del mar, el hotel es una atracción de primer nivel y recibe la visita de miles de turistas al año. La edificación, donde predomina la madera y la piedra, utilizó en forma predominante materiales del entorno local.



17. Fachada del *Timbeline Lodge*, Oregon

Las primeras tomas de la película son aéreas y en realidad no muestran la zona del verdadero emplazamiento del *Timberline Lodge* sino que comienzan sobrevolando el *Saint Mary's Lake*, en el *Glacier National Park*, Montana. Luego se incluyen escenas del paisaje local y de una larga ruta hasta el hotel por donde transita el vehículo de Jack, creando la sensación de aislamiento y soledad del edificio.



18. *St. Mary's Lake*

19, 20 y 21. Captura de pantalla escena inicial *The Shining*

Los decorados del set que simulaba el hotel para el film estaban comunicados entre sí y fueron colocados en forma sucesiva. De esta forma, el técnico Garrett Brown, creador y operador de la *steadicam*, tenía la posibilidad de transitar y desplazarse por los mismos y de ese modo lograr la continuidad de las tomas. En realidad, gran parte de la película se filmó mediante *steadicam*, dispositivo inventado en 1976 como un método para atenuar los movimientos indeseados del camarógrafo al desplazarse y así suavizar o estabilizar las imágenes. El sistema permite transportar una cámara de cine o televisión atada al cuerpo del operador mediante un arnés; el resultado es que compensa los movimientos del operador, mostrando imágenes sin alteraciones que simulan la visión propia del personaje al desplazarse. Particularmente, en el film es aprovechado al máximo este efecto en los recorridos de Danny en su triciclo por los infinitos corredores del hotel o en las escenas del laberinto exterior.

Mientras Jack mantiene la entrevista de trabajo inicial en el hotel, su esposa Wendy y su pequeño hijo Danny aguardan en su domicilio en la ciudad de Boulder, Colorado. Por causa de las fuertes nevadas, los accesos por carretera del hotel quedan bloqueados, por lo que la gerencia decide cerrarlo al público en esa época cada año y simplemente contratar a un vigilante. Jack, un ex profesor con anteriores problemas de alcoholismo, decide aceptar el

trabajo y tomar la oportunidad para concentrarse en la escritura de un libro, acompañado de su familia. El hotel es inmenso y rodeado de múltiples espacios verdes, pero Jack debe permanecer encerrado por el frío y la nieve, quedando así de alguna manera atrapado en un espacio exageradamente grande para una familia de tan solo tres integrantes.

Aquí podemos analizar la relevancia del ornamento de un edificio en lo funcional. ¿Cuáles son realmente los espacios necesarios para llevar a cabo las actividades cotidianas de una pequeña familia? Claramente observamos en el hotel *Overlook* cierto número de espacios que no parecen ser funcionales, sino más bien ornamentales. Pero como dice el arquitecto y escritor Hermann Muthesius respecto a la falsa controversia entre lo artístico y lo funcional:

Un baño moderno es como un instrumento científico en donde la técnica ingeniosa celebra su triunfo y la introducción de cualquier tipo de 'arte' implicaría un estorbo. La forma pura que deriva del propósito funcional es en sí misma tan ingeniosa y significativa como para producir un placer estético, el cual no difiere en absoluto del sentido artístico. (Cherchi Usai, 1998, p. 118)

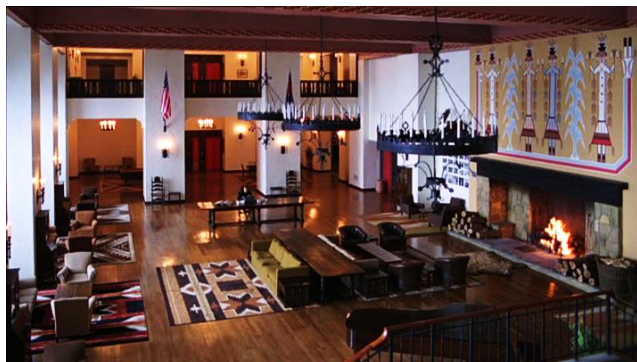
Un área arquitectónica, en primer lugar, debe permitir la realización de las actividades básicas del ser humano, las cuales requieren iluminación, protección, espacio y practicidad; una vez que se cumplen estos requisitos, la construcción ya habrá conseguido su propósito principal. En la cita mencionada, "arte" es sinónimo de "ornamento" y opuesto a "función". Esto es totalmente razonable y coherente, pero no explica todas las teorías de la distinción entre lo "esencial" y lo "agregado" en las edificaciones, ni tampoco explica la presencia de elementos simbólicos que no dependen de la funcionalidad del diseño arquitectónico, como sucede en el *Overlook*. "A modo de ejemplo, el pestillo de una puerta permite al individuo pasar de una habitación a otra de la casa. Una manija bien terminada y diseñada no es estrictamente necesaria para ejecutar esta simple operación." (Cherchi Usai, 1998, p. 118). En el caso que nos interesa, el director eligió este edificio y lo recreó perfectamente en sus enormes dimensiones para generar una sensación de terror aún más potenciada que si fuera simplemente una casa embrujada. Kubrick se tomó el trabajo de pensar hasta el más mínimo detalle para crear las sensaciones y efectos deseados. Sin abusar de la oscuridad como en cualquier otra película del mismo género, el director logra sin embargo transmitir a los espectadores una aterradora sensación, fundamentalmente basándose en el manejo de los espacios, no siempre funcionales pero cargados de simbolismo.

Luego de arribar al edificio el día del cierre al público, Jack junto con Wendy y Danny se encuentran con el administrador del hotel quien les da un recorrido guiado por los jardines, mientras les confiesa que el establecimiento fue construido sobre un viejo cementerio navajo y que durante su construcción, los obreros debieron incluso defenderse de un ataque de los indios. Luego recorren las instalaciones del hotel, que en realidad nada tienen que ver con las del verdadero *Timberline Lodge*, sino que se trata de escenarios montados en los estudios *Elstree* de Londres, basados en los interiores del *Ahwahnee*, un hotel ubicado en el *Parque Nacional de Yosemite* en California, EEUU. Aunque la disposición de los elementos no es exacta, el hall de entrada con las grandes áreas, las arañas colgando de los techos,

las aberturas y la enorme estufa a leña representan fielmente el amplio salón del *Ahwahnee*. Al igual que el *Timberline Lodge*, este hotel inaugurado en 1927 es un ejemplo de la llamada *National Park Service Rustic Architecture* (o *Parkitecture*), estilo desarrollado en la primera mitad del siglo XX a impulso del Servicio Nacional de Parques de los EEUU para la construcción de instalaciones que armonizaran con el entorno natural. Las edificaciones se caracterizan por el uso intensivo de mano de obra y empleo de materiales naturales como piedra y madera, revelando conexiones fuertes con el Movimiento de Artes y Oficios (*Arts and Crafts Movement*) y con la llamada arquitectura norteamericana “pintoresca” (*pictures que architecture*), a su vez de gran influencia británica.



22. Hotel Ahwahnee



23. Hotel Overlook

El cocinero del hotel, Dick Hallorann, encargado de enseñarle a la familia Torrance la gigantesca cocina y su funcionamiento, en cierto momento se comunica telepáticamente con Danny y lo invita a tomar un helado. Danny, quien posee una percepción extrasensorial que le permite visualizar hechos de un pasado que él no vivió y anticipar episodios del futuro, en uno de sus trances estando en su hogar había tenido horribles visiones sobre el lugar al que irían. Ya a solas con el pequeño, Hallorann le cuenta que él y su abuela compartían ese don extraordinario que él llama “resplandor” (*shining*). Danny, recordando su anterior visión, le pregunta si hay algo que temer en el edificio, especialmente en la habitación 237. Hallorann le comenta al niño que el hotel guarda muchas historias terribles entre sus paredes, una de ellas referida al anterior cuidador, que bajo una crisis de claustrofobia asesinó a su esposa y a sus hijas gemelas para luego suicidarse. Finalmente, le advierte que nunca intente ingresar en esa habitación. Cabe señalar que esta habitación es ficticia y en realidad en el libro de Stephen King aparece como 217, que sí es real al menos en el hotel *Stanley* donde el novelista se inspiró para su historia. A pesar de las especulaciones sobre supuestos misterios numéricos, Kubrick afirma que simplemente escogió un número inexistente para no perjudicar a los establecimientos tomados como modelo que sí tienen habitación con ese número y cuyos huéspedes podrían negarse a ocupar luego de ver la película.

Ya instalados en el hotel y en el transcurso del siguiente mes, el trabajo literario de Jack no avanza, mientras Wendy y Danny se entretienen recorriendo el gran laberinto de arbustos con sus altas paredes de vegetación que se encuentra en los jardines del hotel. Dicho laberinto no existe realmente, sino que fue construido en viejos estudios de la MGM en Borehamwood, en Londres; de hecho tampoco aparece en la novela de King, donde en cambio hay una serie de figuras de animales que cobran vida al final, lo que resultaba complicado de trasladar al cine. Para las escenas invernales, el laberinto fue desmontado y reconstruido en los estudios EMI, en las afueras de Londres. La nieve no era verdadera,

sino que fue creada con espuma de polietileno y aplicada sobre las ramas de pino que cubrían las paredes laterales. A la misma vez que lo recorren, Jack, por su lado los observa desde el interior del hotel a través de una maqueta del mismo laberinto.

Del punto de vista simbólico un laberinto es, en esencia, una arquitectura vacía que impone un viaje inútil; es un arabesco simplemente decorativo que nos hace reflexionar acerca de la percepción del tiempo, de su recorrido en busca de una salida, de un final que se nos hace elusivo una y otra vez, hasta finalmente lograr encontrarlo o morir en el intento. Como veremos, la mente y el espíritu del protagonista realizan este tortuoso viaje durante el transcurso del film, hasta el desenlace fatal en el medio del propio laberinto. Según Cirlot el laberinto es una “construcción arquitectónica, sin aparente finalidad de complicada estructura y de la cual, una vez en su interior, es imposible o muy difícil encontrar la salida.” (Cirlot, 1997, p. 265)



24. Jack observando la maqueta del laberinto



25. Wendy y Danny recorriendo el laberinto vegetal exterior

Existe un evidente paralelismo entre los senderos del laberinto exterior y los largos e intrincados pasillos en el interior del hotel. Siguiendo a Cherchi Usai, si bien los corredores y pasillos guían los movimientos humanos dentro de una estructura, no siempre representan inequívocamente el espacio. El autor sostiene que los mismos pueden adquirir formas incontrolables y al mismo tiempo ocultar puntos de referencia necesarios para la orientación de los individuos. En la película vemos una contraposición de estilos en los decorados: por un lado, el color uniforme y monótono de los “pasillos” del gigantesco laberinto verde y por otro, el llamativo colorido de los interiores del hotel, como las multicolores figuras geométricas de las alfombras y paredes. Los decorados de los pasillos parecen estar superpuestos a la estructura del edificio, pero las únicas referencias para quienes los recorren son los números de las habitaciones.



26. Pasillo: alfombra colorida



27. Danny observando niñas en el corredor



28. Wendy huyendo de su esposo

A continuación, las líneas telefónicas del hotel comienzan a fallar debido a las intensas nevadas, hecho que preocupa mayormente a la madre del pequeño, mientras éste por su parte continua teniendo visiones horripilantes que incluyen apariciones de las niñas asesinadas. El carácter de Jack comienza a tornarse cada vez más irritable y violento, aparentemente debido a que no puede avanzar con el cronograma de trabajo que se había propuesto; esa violencia se va intensificando en forma progresiva y la misma se dirige alternadamente hacia su esposa e hijo.

La iluminación cobra mayor importancia en esta película. Por la luz percibimos diferencias temporales y espaciales, y es por esta razón que la luz es aquí la base del terror y no la oscuridad en sí:

(...) por esta razón está en la luz y no en el sopor de la sombra tan querido por las novelas góticas, que el horror del espacio se presenta a sí mismo su existencia, en el mismo punto, como diferentes presencias muchas veces en contradicción. (Cherchi Usai, 1998, p. 131).

En elementos como los cuartos de baño, los corredores y el laberinto, (que es, una vez más, un pasillo que conduce a la nada) la luz y el sonido se difunden en un circuito infinito. Como demostración de su carácter multifacético y de su manejo de los aspectos de un film, es interesante notar que Kubrick contribuye como asesor de iluminación en la película de James Bond *The Spy Who Loved Me* (L. Gilbert, 1977), a petición de Ken Adam, diseñador de producción de la cinta.

La disposición de las habitaciones es tradicional, con un corredor central como hall de distribución; todas ellas son de similares dimensiones y decoraciones parecidas, salvo por algún cuadro o florero. Danny, circulando por los inmensos y coloridos pasillos del hotel, comienza a interesarse en la habitación 237 y su curiosidad aumenta cuando percibe la puerta abierta. Como sostiene Cherchi Usai, el corredor es uno de los elementos arquitectónicos más superfluos con respecto a su función, es decir, cotidianamente uno no lleva a cabo ninguna actividad en él. Pero este no es el caso de los corredores en el *Overlook*, donde su superficie lleva a los personajes a comportarse de manera extraña y significativa y donde los mismos son lugares cargados de valor simbólico. (Cherchi Usai, 1998)

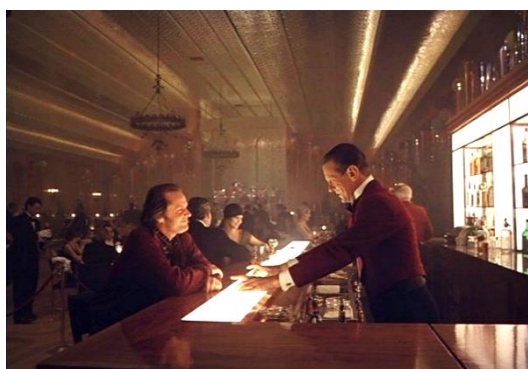


29, 30 y 31. Danny observando la habitación 237

En efecto, un símbolo de terror crucial y dinámico en esta película es la pelota de tenis que comienza a rodar frente a Danny cerca de la habitación 237. Esta escena y al igual que la anterior película analizada, introduce otra propiedad narrativa de la arquitectura presente en la filmografía de Kubrick: la construcción arquitectónica como un signo de tiempo.

En la escena siguiente, Danny aparece con heridas en el cuello y visiblemente traumatizado; esto hace que Wendy acuse a Jack de haber maltratado al niño, basada en la extraña conducta que su esposo viene mostrando progresivamente. Este comportamiento se agudiza cuando Jack comienza a tener visiones del pasado, en las cuales aparecen personajes y situaciones que fueron en otra época parte de la vida del hotel. Por ejemplo, mientras deambula por el edificio, llega al salón donde se encuentra con un camarero “fantasma”. Ambos hablan de la vida y Jack le comenta los inconvenientes de su matrimonio, mientras el camarero le sirve un *bourbon*.

En estas misteriosas circunstancias, Kubrick describe el modo en el que el pasado elitista del hotel alimenta el resentimiento que Jack siente por su familia y sus fantasías de llegar a ser un escritor famoso, aunque probablemente algo frívolo y libertino, al estilo Scott Fitzgerald. En efecto, Jack ama la atmósfera aristocrática y mundana del hotel y desearía quedarse allí para siempre, como en un momento le confiesa a Danny. Socializa animadamente con los fantasmas, quienes lo tratan con gran deferencia y respeto y hasta le otorgan crédito en el bar del *Gold Room*, lo cual hace que se sienta omnipotente.



32. Jack hablando con el fantasma del camarero



33. *Gold Room* con los fantasmas del pasado

A todo esto, Danny le comunica a su madre que en realidad una mujer desenfrenada que se encontraba en una de las habitaciones había sido la responsable de las heridas en su cuello. Alarmada, Wendy le informa de ello a Jack y éste acude a la habitación 237. En este momento, Kubrick gira la cámara hacia Jack, quien observa atónito el color verdoso y el ambiente húmedo del cuarto de baño; una bella mujer desliza la cortina, lo abraza y en ese momento observa su reflejo en el espejo y la mujer se transforma en un cadáver de una anciana en descomposición cubierta de llagas. Sin embargo al salir, expresa que no hay nada fuera de lo normal. Se ve la fusión de planos temporales, el conflicto entre función e imagen. Por otro lado, Cherchi Usai agrega que la luz “(...) parecería haber viajado a través de un corredor invisible formado por las dos tomas, la bañera vacía y la imagen de la mujer” (Cherchi Usai, 1998, p. 130). En la siguiente escena se encuentra la mirada de Jack reflejada en el espejo, como buscando una respuesta a lo que estaba sucediendo. Hay una contraposición entre lo bello y lo siniestro, el resplandor y la muerte.



34. Baño de la habitación 237



35. Jack y la mujer frente al espejo

El matrimonio discute acerca de la permanencia de Danny en el hotel; Wendy sostiene que deberían sacarlo de allí, pues siente que le está haciendo daño. Pero Jack, enfadado, retorna al salón, ahora repleto de fantasmas que disfrutan de una fiesta de disfraces. Posteriormente, Jack se encuentra con el fantasma del antiguo cuidador, Grady, quien le derrama una bebida encima; se trasladan entonces a un baño público que allí se encuentra. Jack se queja de que su esposa y su hijo no le permiten trabajar tranquilamente, y entonces Grady lo convence de castigarlos, asesinándolos. Mientras tanto, estando en la Florida y gracias a su percepción extrasensorial que le comunica con Danny, el cocinero Hallorann sospecha que en el hotel algo no anda nada bien, por lo que decide viajar hacia Colorado para cerciorarse. En un momento, Danny comienza a repetir la palabra “*redrum*” (o sea *red room*, cuarto rojo, aunque como se verá también es *murder* al revés, asesinato) hasta que entra en trance y vuelve a hablar con Tony, su amigo imaginario. Asimismo Wendy, preocupada por la situación de su hijo, comienza a buscar a su esposo pero en su recorrido se acerca al lugar de trabajo de Jack y comienza a leer lo escrito en sus papeles. Descubre que la única frase que aparece reiteradamente es “*All work and no play makes Jack a dull boy*” (“Sólo trabajo y nada de ocio hace de Jack un tipo aburrido”), escrita en distintos formatos y estilos. Es en este momento que Wendy descubre la locura que se había apoderado de su marido y decide enfrentarlo. Éste comienza una desenfrenada persecución para asesinarla a ella y a su hijo, hasta que ella lo golpea con un bate de béisbol y él cae por la escalera, quedando inconsciente. Se puede observar en este momento que Wendy lo golpea desde un punto superior de la escalera. Según Cherchi Usai y refiriéndose a Kubrick: “(...) las escaleras son el elemento arquitectónico más narrativo en las películas de Kubrick.” (Cherchi Usai, 1998, p. 122) En esta escena Wendy muestra superioridad al encontrarse escalones más arriba que su esposo. Tanto es así, que “gana” el encuentro golpeándolo.



36. Escena donde Wendy golpea a Jack por las escaleras

Wendy entonces arrastra el cuerpo de su esposo hasta la cocina, donde lo encierra en la despensa. De todas formas, la asustada mujer y el niño no tienen manera de escapar, dado que Jack había dañado la radio que les permitía comunicarse con el exterior, así como el vehículo para transitar sobre la nieve. Mientras tanto, el demente profesor comienza a recuperar la conciencia y establece contacto con el fantasma del cuidador Grady, quien le ayuda a desbloquear la cerradura de la puerta de la despensa donde permanecía encerrado. Haciendo alusión al documental *Room 237*, dirigido por Rodney Ascher en el año 2012, muchos sostienen que dicho film está basado en el genocidio de los nativos norteamericanos. Esto se puede ver en elementos simbólicos que el director emplea a lo largo de la trama. Ejemplos de esto pueden ser, como se mencionó anteriormente, que hotel *Overlook* estaba construido sobre un cementerio indígena. En la escena donde Hallorann les muestra la cocina y en el momento en que Jack se encuentra encerrado en la alacena, se pueden observar latas de comida con el nombre *Calumet* (expresión dada por los europeos para definir las pipas que fumaban los pueblos indígenas, “pipa de la paz”) y una fotografía de un nativo. Se sabe que Kubrick armó cuidadosamente la disposición de cada una de las latas de modo de que siempre se viera el nombre y de esta manera recordar dicho episodio. Además de estos elementos mencionados, aparecen también muchos otros que hacen alusión a la época de mayor masacre de nativos norteamericanos en la historia, y en la cual fue construido el *Overlook* (entre los años 1907 y 1909). Asimismo muchos de los decorados del hotel tienen imágenes o diseños de referencia indígena.



37. Recorrido por la cocina



38. Jack encerrado en la alacena por su esposa



39. Jack arrojando la pelota de tenis (decorado apache)



40. Recorriendo el hotel. Cuadro de un indígena apache

Ya en su pequeño departamento donde su madre duerme exhausta, Danny comienza a escribir "REDRUM" en la puerta del baño con un lápiz de labios rojo, repitiendo la palabra en voz alta una y otra vez, pero ahora con la voz de su amigo Tony. En el momento que Wendy despierta y observa en el espejo el reflejo de la puerta, donde se lee claramente la palabra "MURDER" ("ASESINATO"), Jack comienza a golpear con un hacha la puerta de la habitación. Aterrada por lo que estaba viviendo, Wendy toma a su hijo y con el cuchillo de cocina que traía consigo y se encierra en el cuarto de baño. En la desesperación, se le ocurre sacar al niño a través de la ventana, pero ésta es demasiado pequeña para que ella misma logre escapar, por lo que decide permanecer refugiada allí y enfrentar a su marido. En la que se puede considerar la escena más espeluznante del film, Jack comienza a destrozarse la puerta del baño con el hacha, hasta que consigue abrir un agujero por donde asoma la cabeza con mirada diabólica y expresa (emulando al locutor del entonces popular programa de TV *The Tonight Show*) "¡Aquí está Johnny!", al tiempo que introduce un brazo por dicho orificio para desbloquear la cerradura de la puerta. Es en este momento que Wendy toma coraje y le incrusta el cuchillo en la mano. Se puede observar que a medida que Jack golpea la puerta con el hacha se genera una grieta que va modificando su forma a medida que cambia el encuadre de la toma. Esto se debe a que el director ha montado la escena a partir de una serie de repeticiones de la acción concreta que se filma.



41. Danny escribiendo REDRUM en la habitación



42. Jack intentando entrar al baño

Segundos después, Jack escucha el sonido del vehículo de nieve que Hallorann había rentado para poder llegar hasta el hotel; desiste por un momento de atacar a su mujer y se aproxima a la entrada del edificio para averiguar quién se acerca, descubriendo que se trata del cocinero. Al entrar éste al hotel, el desquiciado escritor, que lo esperaba agazapado detrás de la puerta, le clava el hacha en el tórax matándolo instantáneamente. Un grito de pánico de Danny, quien gracias a su "resplandor" percibe lo que ha ocurrido, hace que su padre reaccione y salga a buscarlo, por lo que el niño tiene que abandonar el escondite donde se hallaba y encontrar otro sitio más seguro. Mientras, su madre busca la salida recorriendo desesperadamente los interiores del gigantesco hotel, recorriendo los inmensos pasillos, escaleras y habitaciones donde se topa con extraños acontecimientos aparentemente del pasado, que la hacen enloquecer más. A su vez, Jack persigue a su hijo por los gélidos exteriores del hotel; ingresa al laberinto y sigue las huellas del chico, llamándolo con voz de enloquecido. Danny, que ya había explorado el laberinto con su madre, conocía el lugar mejor que Jack y se le ocurre la idea de caminar hacia atrás para despistarlo e intentar escapar por una salida lateral. En ese momento se encuentra con su madre y ambos consiguen alejarse en el vehículo de Hallorann. Agotado, confundido y sin lograr encontrar la salida, Jack muere congelado en el laberinto.



43, 44, 45 y 46. Escenas finales dentro del laberinto.

Ya en la escena final de la película, el director acerca su cámara a una fotografía en blanco y negro que se encuentra en el hotel. Con música de los años '20 de fondo, en ella se puede ver a un rejuvenecido Jack Torrance en medio de una fiesta celebrada allí mismo el 4 de julio del año 1921. El fantasma del ex cuidador le dice: "Usted siempre ha sido el guarda", por lo que nos sugiere que quizás Jack siempre estuvo muerto y siempre estuvo viviendo allí como un fantasma, pero, ¿qué hay de su familia? Esta es una pregunta que queda abierta a la interpretación de los espectadores. Este intrigante epílogo parece simbolizar de alguna manera la inmortalidad, o el eterno movimiento circular entre la vida y la muerte, de la misma manera que sucede en *2001* en la escena final donde aparece el niño-estrella flotando en el espacio tras la desaparición del envejecido astronauta.



47. Fotografía 4 de julio de 1921

Es difícil desentrañar tanto ésta como muchas de las otras simbologías presentes en la película, quedando todo en manos de la subjetividad especulativa del espectador ya que el director no es explícito en su lenguaje cinematográfico ni tampoco accedió posteriormente a brindar una interpretación desde su propio ángulo creativo. Stephen King, creador de la novela original, en una entrevista brindada a Jessie Hasting en *Stephen King at the Movies*, *Starlog Press*, Nueva York, criticó de alguna forma el trabajo de Kubrick diciendo que no representó fielmente su obra.

Stanley Kubrick quería hacer un film de horror e hizo *El resplandor*, y lo que yo sentí fue que había hecho un film sobre el vacío total, sin entender las bases del género (...) Es el error de un hombre tan seguro de que es incapaz de equivocarse que eligió hacer una película de un género que no comprende (...) Traté por todos los medios de que la Warner y Stanley no contrataran a Jack Nicholson (...) Creo que (...) es un actor excelente (...) e hizo un trabajo tremendo, pero es un hombre que roza la locura (...) Yo quería que contrataran a Michael Moriarty o a Jon Voight (...) No fue negociable. (King, 1986)

Sin embargo, a propósito de la comparación con la novela original, Diane Johnson expresa:

(...) los cambios que hicimos no fueron muy importantes. Quizá excepto en el montaje, donde Kubrick cortó algunas escenas del principio que habíamos decidido conservar, escenas de la vida doméstica, con la familia descubriendo el hotel... O también los insectos, las abejas (creo que había abejas en el libro) y pequeños trucos como éstos, para asustar, fueron sacrificados. (Riambau, 2011, p. 216).

Siguiendo con Johnson: "Aquello que interesaba a Kubrick era asustar a la gente actuando simplemente sobre el espíritu, sobre las emociones que despierta el grupo familiar" (Riambau, 2011, p. 216). Lo que atemoriza al público es la demencia de Jack y lo que es capaz de hacer a su familia, aparentemente bajo la maléfica influencia del edificio que toma el control por él. Algunos críticos sostienen que la escena donde aparece la gigantesca habitación repleta de esqueletos y telarañas es bastante ridícula e innecesaria. En efecto, aunque los seguidores del cine de Kubrick esperaban un film cargado de efectos especiales, dados los antecedentes de sus anteriores producciones, la película en cambio se caracteriza por transmitir terror muy eficazmente a través de otros aspectos como las expresiones diabólicas de Jack o de algunos personajes que no se sabe si son reales o imaginarios, como el anterior cuidador Grady que lleva siempre consigo una sonrisa macabra, todo en el contexto arquitectónico ya mencionado.

Con respecto a la secuencia temporal, lo que se plantea en *The Shining* es una división en fragmentos cada vez más específicos a medida que transcurre la historia, comenzando con los rótulos de "un mes más tarde", siguiendo con "martes", "jueves", "sábado", "lunes",

“miércoles” y finaliza con “8 de la mañana”, “4 pm”. No sabemos de qué semana es, de qué año, cuándo fue lunes, etc. Pero por otro lado, la noción del tiempo queda esfumada en ciertas escenas, como por ejemplo cuando Jack observa a su esposa e hijo circulando por la maqueta del laberinto, situación que estaba sucediendo verdaderamente en los exteriores de la edificación; esto por supuesto sobrepasa cualquier idea lógica del tiempo y del espacio.

El término *Overlook*, aunque también tiene otros significados, quiere decir “más allá de la mirada”, lo que podría transmitir la idea que el hotel oculta un misterio o un secreto más allá de lo que podemos percibir a simple vista. Michel Sineux, compara dicho hotel con la nave de 2001:

(...) parecido a la nave espacial que lleva a los astronautas a Júpiter, es un decorado-universo cuyos últimos representantes de la civilización que lo ha producido han sido simbólicamente evacuados para dejar el puesto, como últimos centinelas, a tres muestras de esta misma civilización. (Riambau, 2011, p. 217).

El rodaje del film estaba planeado para finalizar en 17 semanas, pero el mismo comenzó en 1978 y se estrenó finalmente a mediados de 1980, con el atraso debido al obsesivo perfeccionismo del director y por algunas molestias que reiteradamente sufría Nicholson en la espalda. Por tal motivo, el presupuesto inicial aumentó significativamente a aproximadamente 20 millones de dólares. El guion fue reescrito numerosas veces a lo largo de toda la producción; por ejemplo, una conversación que se lleva a cabo durante la película se repitió 146 veces, lo que refleja lo detallista del director y el deseo de que toda escena represente perfectamente lo planificado por él.

Kubrick tuvo muchas dudas acerca del montaje final, editándola algunas semanas después de su estreno en los Estados Unidos. Por motivos de algunas críticas y poca recaudación económica, el director decide realizarle otros recortes, de aproximadamente unos 25 minutos. La actriz Shelly Duvall no estuvo de acuerdo con la decisión de Kubrick, ya que sostenía que las últimas tomas:

(...) explicaban algunas cosas que quedan oscuras para el público, como la importancia de la pelota amarilla y el papel que el gerente del hotel desempeña en la intriga. Wendy estaba en el hospital con su hijo. El gerente la visitaba, se excusaba por lo que había sucedido (...) Entonces él se iba (...) y pasaba delante de Danny, que estaba en el suelo con unos juguetes. Al llegar cerca de la salida se detenía y decía "Lo olvidaba, tengo una cosa para ti". Y sacaba del bolsillo la pelota amarilla que las gemelas habían lanzado a Danny. (...) Danny la atrapaba (...) y se daba cuenta de que durante toda la historia (el gerente) se hallaba al corriente de todo el misterio del lugar. (Riambau, 2011, p. 221)

Volviendo a la simbología contenida en el film, es mucho lo que podría decirse además de lo ya mencionado. Nos detendremos sin embargo en algunas de las interpretaciones de mayor peso encontradas en la literatura que analiza la obra de Kubrick. Es posible encontrar una serie de coincidencias o reiteraciones en esta película, así como en el resto de la filmografía de este director. Como expresa Bill Krohn en su publicación Stanley Kubrick: maestros del cine:

La clave del estilo de la película es la repetición inquietante, que ya no reside en una simple cuestión de detalle enigmático, ni siquiera de estructura de la trama. El inquietante desconcierto que experimentamos con *El resplandor* es el de la propia película y su universo construido a base de repeticiones. (Krohn, 2010, p. 71)

Siguiendo con la idea de Krohn, la serie de repeticiones internas nos ayudan a interpretar el film tomando como referencia un ensayo de Freud titulado La inquietante extrañeza de lo cotidiano (o Lo siniestro), donde trata la repetición por coincidencia o lo que él llama “inquietante coincidencia”. En este sentido Kubrick confirma la influencia freudiana en su obra cuando le expresa al crítico de cine Michel Ciment:

Freud decía que lo siniestro es el único sentimiento del que podemos tener una experiencia más intensa en el arte que en la vida. Si hubiera que justificar de algún modo el cine de género, creo que con esta afirmación bastaría para certificarlo. (Krohn, 2010, p. 76)

Lo inquietante es, para Freud, una instancia en que se mezclan de modo inesperado y paradójico experiencias familiares, conocidas, con una sensación de extrañeza y miedo, de modo que lo familiar queda “desfamiliarizado”. En la obra mencionada, Freud muestra cómo llevamos a cuentas dobles fantasmales que pueden volver nuestras experiencias irreales e inquietantes:

No es sólo este material (...) el que puede incorporarse a la idea de un doble. Están también todos los futuros no realizados pero posibles a los que aún nos gusta aferrarnos en la fantasía, todos los empeños del ego que han sido aplastados por circunstancias externas adversas, y todos nuestros actos de volición suprimidos que alimentan en nosotros la ilusión de un libre albedrío. (Freud, 1919)

En el doble está la noción de una repetición inquietante; ésta también se da en otros casos analizados por Freud, como los de coincidencias extrañas, series de números que se repiten, los signos o símbolos ominosos.

Sigue Freud:

A menudo se produce el efecto de lo inquietante, de modo muy fácil, cuando se borra la distinción entre la imaginación y la realidad, como sucede cuando algo que tomábamos por imaginario se nos aparece en la realidad, o cuando un símbolo asume todas las funciones de la cosa que simbolizaba, y demás. Es este factor el que contribuye en no poca medida al efecto inquietante que va unido a las prácticas mágicas (...) (Freud, 1919)

La escena donde Jack se observa en el espejo puede estar reflejando el fenómeno de estos “dobles fantasmales”, puesto que el protagonista va transformando su personalidad a medida que transcurre la historia, durante la cual expresa su frustración social y económica, su “futuro no realizado”, culpando a su familia hacia la cual va desarrollando un odio irresistible. Del mismo modo, se incorporan como efectos inquietantes los símbolos mágicos que mencionaba Freud. Por otro lado, William Gibson en su novela *Pattern Recognition* expresa:

Lo que siente uno es que Freud no escribiese sobre el cine, pues algunas de sus observaciones (...) sobre las limitaciones de las artes plásticas y visuales para organizar y narrativizar el sentido se verían revisadas: el cine, con su punto de vista orientado, aún está más cercano a la experiencia virtual guiada en un mundo de sentido construido - es un sueño despierto, o un sueño lógico, podríamos decir, y a la vez sigue siendo obediente a esa otra lógica literaria o lógica inquietante de lo reprimido y del pensamiento mítico. (Gibson, 2003)

“En *El resplandor* ese número mágico es el 42” (Krohn, 2010, p. 76). En una publicación de Geoffrey Cocks titulada *The Wolf at the Door* (2004) acerca de las referencias ocultas a la Alemania nazi y el Holocausto en las películas de Kubrick, se analiza la repetición de este número a lo largo de varias escenas de la película. En primer lugar, aparece en la camiseta que usa Danny en el momento de la primera visión del ascensor, de donde escurre sangre en grandes cantidades. Posteriormente, en un noticiero de la TV en que hablan de “un presupuesto de 42 millones de dólares”. También lo podemos ver cuando Wendy mira una película con su hijo que se titula “Verano del 42”. Luego hay una serie de coincidencias indirectas y no tan evidentes, como por ejemplo el número de la habitación 237, en donde $2 \times 3 \times 7 = 42$, y en la foto que se enfoca al final de la película en donde aparece Jack en la fiesta del 4 de julio de 1921 ($21 \times 2 = 42$).



48. Danny hablando con Tony



49. Verano del '42



50. Ascensor escurriendo sangre

Cocks sostiene como respaldo de su hipótesis que, con motivo de haber crecido durante la Segunda Guerra Mundial y tener ascendencia judía, Kubrick estaba obsesionado con el tema del Holocausto, pero que no se permitía a él mismo hablar del asunto o tratarlo directamente, lo que llevó a expresar sus sentimientos a través de la cámara y el cine. Por este motivo *The Shining* se habría llenado de estas referencias a 1942, año en que el comandante nazi Heinrich Himmler ordenó llevar a cabo la llamada “Solución Final” (posteriormente conocida como Holocausto) en la *Conferencia de Wannsee*. Según Cocks: “cada detalle enigmático (en la película) indica el tema que no se menciona.” (Krohn, 2010). Otro elemento que hace referencia a la Alemania nazi y al Holocausto judío es la máquina de escribir en la que Jack realiza su trabajo. La misma es de la marca alemana *Adler* que significa águila en alemán. El águila era uno de los símbolos que utilizaban los nazis para demostrar su poder.

Kubrick adaptó un estilo nuevo en cada una de sus producciones, que será a su vez, un nuevo mundo. El director le expresó a Michel Ciment que “(...) le gustaba la manera en que Stephen King mantenía en la novela cierta ambigüedad sobre las percepciones de Jack, para revelar en un momento crucial que los fantasmas son reales” (Krohn, 2010, p. 81). Se pregunta entonces: “¿por qué Kubrick eligió mostrar los fantasmas, a través de los ojos de Danny, antes incluso de que la familia Torrance llegue al hotel?” (Krohn, 2010, p. 81). Considerando los dos trabajos anteriores de Kubrick, por un lado *A Clockwork Orange* donde “(...) Alex era un psicópata marginado repudiado por sus padres que no le comprendían” (Duncan, 2003, p. 158), y por otro lado *Barry Lyndon*, donde el protagonista manifiesta adoración por su hijo pero no toma mucho en cuenta los otros integrantes de su familia, en ambos casos se trata de familias disfuncionales pero tomadas desde diferentes puntos de vista. En este caso, vemos que el director se centra en Jack, el padre de familia, quien se convierte en un asesino al no poder realizar su trabajo literario de forma satisfactoria, supuestamente debido a las distracciones y presiones familiares. Según el documental *Room 237*, *The Shining* trata de cómo la sociedad es capaz de destruir a una familia, opuesto a lo que sucede en su último trabajo, *Eyes Wide Shut*, donde a pesar de las tentaciones que hay en una sociedad la familia es capaz de salir adelante y resolver sus problemas.

Debemos reconocer a Kubrick su gran aporte a la transición de lo que surgió como banal pasatiempo a lo que hoy se considera una manifestación mayor de las artes visuales. Como él mismo afirma en una entrevista con Jeremy Thompson pocas horas antes de fallecer,

acerca de la conveniencia de ver un film más de una vez como experiencia estética de permanente disfrute:

La idea de que una película solo debe ser vista una vez es una extensión de nuestra concepción tradicional de un film como un entretenimiento efímero más que como una obra de arte visual. No creemos que podamos escuchar una gran pieza de música una sola vez, o ver una gran pintura una vez, o incluso leer un gran libro una sola vez. Pero el cine ha sido hasta hace pocos años, excluido de la categoría de arte - una situación que me alegra esté finalmente cambiando. (Kubrick, 1999)

IV.III Conclusiones

The Shining se trata de un trabajo con un alto valor simbólico, desde un gran contenido visual: la inmensidad del paisaje y la recreación de espacios tanto interiores como exteriores que conforman una arquitectura singular, hasta el tema desconcertante que encierra la trama. Todo esto acompañado de una precisa selección sonora logra armar una pieza característica.

La película está confeccionada para llegar al espectador y lograr asustarlo en un nivel psicológico y espiritual, con pocas imágenes excesivamente fuertes. Conformada de una gran serie de anticipaciones, en forma de pensamientos humanos, “resplandores” o telepatías de los personajes que van guiando a través de la trama y logran que el espectador comience a especular sobre lo ocurrido o lo que sucederá posteriormente. Krohn agrega:

La clave del estilo de la película es la repetición inquietante, que ya no reside en una simple cuestión de detalle enigmático, ni siquiera de estructura de la trama. El inquietante desconcierto que experimentamos con *El Resplandor* es el de la propia película y su universo construido a base de repeticiones. (Krohn, 2007, p. 71)

Freud decía que “lo que expulsamos por la puerta de la razón, entra luego por la ventana del inconsciente.” (Revista *MAKMA*) Esto sucede en el film, la negación de hechos tormentosos y traumáticos del pasado por parte de Jack, retornan y arremeten contra él y su familia de manera siniestra y violenta, más precisamente fantasmagórica.

Una película de elementos sobrenaturales y por momentos sin explicación lógica. Esto se percibe desde el comienzo con el amigo imaginario de Danny, las tomas aéreas, la música que acompaña y el hecho de que el Hotel *Overlook* esté construido sobre un antiguo cementerio indio. Krohn señala que la película da terror “por las imágenes inquietantes que aparecen a lo largo de todo *The Shining*, como el camarero de sonrisa estática cuya auténtica naturaleza resulta imposible determinar: no se sabe si es real o imaginario, si está vivo o muerto.” (Krohn, 2007, p. 71)

Finalmente existen dos factores que resaltan el horror de la película. En primer lugar el drama que genera la latente violencia doméstica, el espectador espera que suceda algo perverso dentro del entorno familiar. Kubrick en cierto aspecto transforma la novela de King de fantasmas y seres extraños en problemas más introspectivos del ser humano como “fantasmas internos”. El segundo factor es el inmenso hotel donde se encuentra la familia Torrance que resulta un laberinto de pasillos, habitaciones interminables y colores variados, que dan a los personajes una fuerte sensación de soledad y abandono que acentúa el terror durante toda la película.

Arquitectura

La película se puede dividir en tres grandes cuadros arquitectónicos referentes. Primero la presencia del paisaje que figura al inicio del film: las montañas de Oregon y el *Saint Mary's Lake*. En este cuadro, al igual que en *2001*, aparece la naturaleza por encima del hombre, quedando éste último reducido prácticamente al mínimo y sin dominio sobre su entorno. La montaña es un símbolo de ascenso, subir a la cima como un gran desafío. Cirlot señala acerca del significado y valor simbólico de la montaña, la asimila a una elevación interna, o "transposición espiritual de la idea de ascender". (Cirlot, 1997, p. 307) Jack menciona a Wendy que ésta es una gran oportunidad para finalmente lograr algo importante, lo que sugiere un ascenso espiritual como sostiene Cirlot.

En segundo lugar, el Hotel *Overlook* como gran protagonista de la película. En varias de las tomas exteriores y en fotografías de publicidad, el mismo se mimetiza con el paisaje, quedando encerrado en el conjunto de montañas simulando parte de dicho entorno. Existen escenas que acentúan las dimensiones del hotel y la escala que cumplen los personajes dentro del mismo. Por ejemplo cuando Wendy y Danny se ven minúsculos caminando por el interior de la maqueta del laberinto. En el exterior del hotel se halla el gran laberinto verde. Lugar hasta donde parecen extenderse los pasillos del hotel y finaliza la película con la muerte de Jack por no encontrar la salida. El laberinto vegetal, se vuelve entonces sinónimo del hotel, ya éste también resulta ser como un gran laberinto sin salida fácil.

El tercer cuadro conforma la arquitectura de los interiores del complejo. Se destacan principalmente una serie de ambientes: el gran hall de entrada donde Jack se concentra a escribir el libro, la cocina de grandes dimensiones, los cuartos de baño, el pequeño apartamento donde se instala la familia y finalmente pasillos y habitaciones inacabables. Cuando la cámara sigue al pequeño transitando por dichos corredores, se genera una sensación de misterio, no se sabe en qué parte del hotel se encuentra. El espectador jamás logra ordenar las habitaciones y ambientes del hotel de una manera lógica.

En cuanto a la analogía entre el hotel y el laberinto, un laberinto es una composición arquitectónica de espacios angostos y alargados como pasillos que se vinculan sin sentido alguno ni función aparente, una vez en su interior se hace muy difícil encontrar la salida. Esto sucede primero dentro del hotel, pero de manera figurativa ya que el impedimento está dado por la cantidad de nieve, y en segundo lugar en el laberinto vegetal. Cirlot agrega acerca de los laberintos: "Algunos se creen habían se dibujado para engañar a los demonios y hacer que entraran en ellos, quedando presos en su interior". (Cirlot, 1997, p. 265) Esto nos traslada directamente a Jack, quien inicialmente se muestra calmo y pacífico, pero después se volverá un demonio incapaz de encontrar la salida del laberinto vegetal, y en definitiva, del hotel y todo su entorno.

Aparecen una vez más elementos arquitectónicos de trascendencia dentro de la película: pasillos, escaleras, baños y espejos. Los pasillos adquieren importancia desde el punto de

vista laberíntico, se presentan en múltiples formas y colores, dando una clara sensación de vacío. Las escaleras aparecen en una escena relevante donde Wendy propina un golpe a Jack desde la parte superior de la misma. Cirlot argumenta que las escaleras simbolizan el ascenso o descenso material o espiritual. (Cirlot, 1997) En dicha escena lo golpea cuando llega al punto más alto de la escalera, simbolizando un grado de superioridad sobre su esposo. Por último los baños y los espejos. En los baños se dan acontecimientos y diálogos enigmáticos. Tanto en el baño de la habitación 237 como cuando conversa con el camarero Grady; y los espejos que como se ha mencionado a lo largo del trabajo, son sinónimo de la dualidad de los personajes presentándose aquí varias veces.



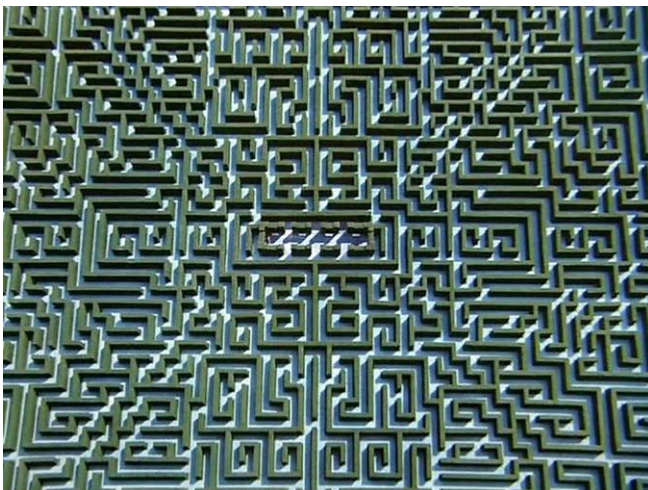
Primer cuadro

- Naturaleza por encima del hombre
- Ser humano insignificante.



Segundo cuadro

- Hotel *Overlook* como protagonista
- Siniestro, fantasmagórico
- Se confunde con las montañas del entorno



Tercer cuadro

- Laberinto como elemento principal
- Pasillos
- Hotel laberíntico



CONCLUSION

Luego de haber visto y analizado las películas del director se comentará y hará referencia a la arquitectura de las películas en cuanto a su estructuración mediante cuadros principales, como a otro tipo de elementos simbólicos vinculados a la arquitectura que se reiteran en su obra.

Una de las cualidades principales de las películas de Kubrick es el *no-mensaje*, es decir, si bien el director es recurrente en ciertos elementos filmográficos, deja muchas veces campo abierto para recrear variadas interpretaciones acerca del mensaje del film. En varios casos lo realiza a partir de símbolos o elementos particulares dentro de la trama que atraviesan la mente del espectador y lo conducen a crear una interpretación personal. Se cree que lo lleva a cabo intencionalmente, ya que su máxima particularidad era no dejar nada al azar dentro del rodaje de un film. Como claro ejemplo el documental *Room 237* del año 2012 dirigido por Rodney Ascher basado en entrevistas realizadas a fanáticos de Kubrick, más precisamente acerca de la película *The Shining*, que analizan la película y, guiándose por elementos o símbolos sugerentes de la misma, la relacionan por ejemplo con el Holocausto judío (máquina de escribir alemana), el alunizaje del Apolo 11 (buzo de Danny Torrance) y el genocidio de nativos norteamericanos (tapetes y decoraciones del hotel), entre otros temas. El documental cuenta con nueve segmentos y su respectiva interpretación, lo que sugiere la amplia cantidad de interpretaciones realizables acerca de la película de Kubrick.

La idea de la existencia de varias interpretaciones de sus trabajos conjuntamente con *Room 237* reencarnan el espíritu del concepto del ensayo *Il problema dell'opera aperta* (el problema de la obra abierta o simplemente *Obra Abierta*), realizado por Umberto Eco a finales de los años 50'. El mismo, y como bien dice el título, intenta esclarecer cierta idea del arte contemporáneo en la pintura informal, en la "nueva música", en la narración y en el cine. Esta idea consiste en que las mismas expresiones de arte no poseen una propuesta dirigida al espectador perfectamente diseñada y desarrollada intelectualmente, si no que la misma es planteada por momentos en forma abierta, abstracta y sin fundamento alguno. Asimismo Eco en el libro *Obra Abierta* pretende señalar que: "Desarrollar un problema no quiere decir resolverlo: puede significar solamente aclarar los términos para hacer posible una discusión más profunda." También refiere a "(...) otros tantos modos de ver un mismo fenómeno desde diversos puntos de vista, probándolo alternativamente con diversos instrumentos conceptuales." (Eco, 1979, p. 51) Entonces, siguiendo el hilo de la idea de Eco conjuntamente con la gran variedad de interpretaciones que se le pueden adjudicar a las obras de Stanley Kubrick y tomando como referencia el documental *Room 237*, se decidió analizar el trabajo monográfico.

Las tres películas de Kubrick seleccionadas para el trabajo, a pesar de haber sido confeccionadas en base a géneros literarios sumamente diferentes, cuentan con ciertas similitudes de distinto índole. La historia, los ambientes, los personajes y las vueltas de la

trama, tienen que ver con una estructuración o arquitectura interna que organiza y conduce el relato en escenas o cuadros arquitectónicos, pudiendo esquematizar y “arquitecturizar” cada una de las películas básicamente en tres cuadros. A su vez existen elementos arquitectónicos menores pero funcionales que influyen sensiblemente en la narración, se reiteran y determinan los sucesos y cambios dentro del hilo conductor de la película.

El primer cuadro tiene que ver con espacios donde el universo circundante, por lo general natural, aparece por encima del ser humano que queda reducido e insignificante en el entorno. En el caso de *2001*, se hallan los contrastantes hombres mono en la infinitud del árido paisaje natural y algo confuso, los que actúan impulsivamente. Lugar donde no existen reglas ni normas. En consecuencia, la violencia emerge como tema principal de éste primer cuadro. En segundo término en *A Clockwork Orange* Alex y sus *droogs* son presentados de una manera animalesca, donde tampoco parece haber límites que pongan freno a sus acciones violentas. El entorno es la totalidad de la ciudad, donde se observan diversos paisajes y arquitecturas que también se tornan confusos. Por último en *The Shining* la montaña donde está implantado el camuflado hotel, provoca que la familia Torrance quede reducida en su minúsculo coche, condición que no varía al adentrarse en el hotel ya que también es monumental. Sus dimensiones y composición arquitectónica laberíntica conspiran contra una correcta interpretación del espacio, volviéndose sinónimo de paisaje abstracto. Las tres películas presentan entonces en el primer cuadro el entorno magnificado y por encima del ser humano, quien se presenta desorientado dentro del paisaje.

El segundo cuadro conforma el sostén principal de la estructuración interna de las películas y su “arquitecturización”. Refiere a un universo monótono de reclusión y aislamiento del ser humano quien aparece como víctima, y para librarse de ese sentimiento de opresión deberá realizar un acto heroico, descabellado o atroz según el contexto de cada película, aunque ignore el resultado final de su acción. En el film de ciencia ficción, dicho universo está representado por medio de estaciones y naves espaciales donde los personajes se encuentran inmersos, lejos de la Tierra e incapaces de salir de allí. La arquitectura esta presentada de manera monótona y monocroma. En este caso el acto liberador lo realiza el astronauta Bowman: desconectar a *HAL* y seguir por cuenta propia en la misión a Júpiter. Por otro lado en la película referida a la violencia, este segundo cuadro y universo de encierro se da a través de la cárcel en primera instancia que presenta una arquitectura también homogénea e inexpresiva, posteriormente en el centro médico, algo más transparente aunque conservando la sensación de encierro. En este caso el acto trascendental es una decisión, la de someterse al desalmado tratamiento Ludovico, sin saber en qué consiste ni lo que le depara una vez terminado el mismo. En el film de terror el sentimiento de aislamiento lo otorga un elemento natural como la nieve, que es responsable de obstruir las salidas del hotel y obligar a la familia a permanecer dentro del mismo por tiempo indeterminado. A pesar de lo grande y lo versátilmente decorado del hotel, los ambientes por donde circulan los personajes resultan repetitivos. En este caso el acto relevante para librarse de la opresión, deriva del intento de asesinar a su esposa e hijo. Así, el segundo cuadro se presenta en las películas como el ambiente arquitectónico de encierro, un universo paralelo al real en el que los personajes no pueden salir ni son capaces de tener contacto con el mundo exterior. En todos los casos ésta característica provoca en los

protagonistas un desequilibrio mental que los impulsa a realizar una importante y definitiva acción con el propósito de alcanzar su inmortalidad.

El tercer, último y menor cuadro arquitectónico de las películas está dado por la liberación buscada en el cuadro anterior. Un hallazgo de la verdad, un regreso a la normalidad y al comienzo de la historia, como una trama cíclica o lineal, pero en ambos casos interminable. En la película del año 1968, la liberación se da aparentemente con la llegada al planeta Júpiter, un ambiente más humano y familiar que las naves para el ser humano aunque claramente artificial. Con el nuevo salto evolutivo del hombre al niño estrella, la película cierra con un comienzo de una nueva especie, una evolución sin fin. En el film de principio de los 70, la liberación de Alex está dada por su recuperación y de alguna forma una regresión a su estado inicial que enseñaba en el primer cuadro de la película, violento y primitivo. Alex transcurre por un “destratamiento” que se supone lo hará volver a la normalidad, por más que esa normalidad no sea tal. En la cinta de 1980, se invierte un poco el final, ya que los que resultan liberados de la amenaza y vuelven a la tranquilidad del inicio del film son Danny y Wendy, y no Jack quien fue el que en definitiva buscó esa liberación. Este tercer cuadro representa el cierre de las películas: Bowman alcanzando la inmortalidad por medio de la evolución de la especie; Alex “humano” otra vez y amparado por el gobierno; y Jack quien muere congelado en el laberinto, se puede interpretar como que de hecho sí alcanzó su propia inmortalidad al morir y unirse a los fantasmas del hotel.

Finalmente el rol de la arquitectura en las obras de Kubrick, más precisamente en los aspectos que vinculan ésta disciplina con la narración. Es posible identificar varios elementos que se reiteran en sus diferentes películas resaltando la importancia de la espacialidad en el resultado visual del film. David Rivera escribió: “Los decorados y localizaciones de las películas de Stanley Kubrick poseen una cualidad perturbadora, atractiva, que lo caracteriza sin lugar a dudas por entre el mar de escenarios y entornos del cine de la segunda mitad del siglo”. (Rivera, 2005, p. 111) Se pasará entonces a analizar los elementos arquitectónicos más relevantes en las películas de Kubrick.

En primer lugar las escaleras, consideradas por Cherchi Usai el ítem arquitectónico más usado en su cinematografía. Según el autor éstas son utilizadas fundamentalmente como parte de la escenografía más allá de servir como un elemento de comunicación entre habitaciones o entre distintos niveles de un edificio. En diferentes épocas y sociedades se han hecho diversas interpretaciones de la escalera tomada como un símbolo. Según el filósofo y novelista rumano Micrea Eliade la escalera significa “(...) la ruptura de nivel que hace posible el paso de un modo de ser a otro, o bien, desde un plano cosmológico que hace posible la comunicación entre el cielo, la tierra e infierno (...)”. (Eliade, 1991) Por su lado Cherchi Usai dice que en arquitectura las escaleras son algo similar a la condición humana, dirigida a un propósito. Haciendo referencia a lo expresado por Muthesius, en la disciplina de la arquitectura, las escaleras cumplen un rol específico en el accionar de los humanos.



1, 2, 3, 4 y 5. Escaleras en escenas de diferentes películas.

6. Fotografía por S.K. en los años 40

De esta manera quizás sea posible acercarse a una explicación que permita comprender la presencia reiterada de las escaleras y su ubicación en la filmografía de Kubrick. De acuerdo con Cherchi Usai, "(...) también explicaría la relación entre la presencia de una escalera y la tendencia de los personajes a comparar sus propios estados psicológicos con el espacio más importante que se puede recorrer en una construcción arquitectónica" (Cherchi Usai, 1998, p. 123). Es posible observar un conflicto entre las personas y el espacio, dado que por un lado la escalera es un elemento que permite el traslado desde un nivel a otro, pero por otra parte se puede transformar en una barrera puesto que muchos de los personajes se encuentran impedidos, por lo que no son capaces de recorrer ese espacio por sí mismos. De esta manera los escalones representan no sólo distintos niveles en una construcción arquitectónica, sino que narran distintas historias desde el punto de vista de las limitaciones físicas y psicológicas. "Los escalones de la escalera, al igual que los corredores, son lugares en donde el conocimiento del espacio adopta un valor narrativo que es, comúnmente, catártico." (Cherchi Usai, 1998, p. 123) La escalera en la casa del escritor Mr. Alexander, por ejemplo, cambia sustancialmente la vida de los personajes. De esta manera Kubrick hace uso de las escaleras no únicamente como un simple elemento arquitectónico sino que les otorga un valor narrativo, se trata de un espacio donde suceden cosas más que un elemento que permite el traslado de un nivel a otro.

Otro de los componentes arquitectónicos utilizados por Kubrick son los corredores. Normalmente en arquitectura, los pasillos y corredores son aquellos espacios que permiten el recorrido de un edificio en forma horizontal en contraposición a las escaleras que refieren al recorrido vertical. De acuerdo a Freud, en su interpretación de los sueños, “Soñar con un pasillo representa el principio de un nuevo camino que está a punto de emprender en su vida real, una nueva fase de transición. En los sueños un pasillo es un símbolo de caminos espirituales, emocionales, físicos o mentales.” (Freud, 1899) Por ejemplo señala que soñar con un pasillo largo equivale a una situación o comportamiento repetitivo. Según Cherchi Usai: “El corredor es uno de los más superfluos elementos arquitectónicos en términos de su función (uno ni vive ni lleva a cabo ninguna actividad en él); por otro lado, su superficie lleva a comportamientos significativos o a lugares cargados de valor simbólico.” (Cherchi Usai, 1998, p. 129) De acuerdo al autor, un corredor guía los movimientos de las personas pero sin establecer una relación concreta con el espacio y por ello se vuelve incontrolable pues no permite identificar puntos de referencia que faciliten la orientación del individuo.



Este es el caso por ejemplo en *The Shining*, donde los amplios corredores del Hotel *Overlook* transmiten la sensación de espacios impersonales. Por otro lado, en *2001* los pasillos que son de forma circular dan sensación de continuidad e infinitud, como el argumento evolutivo de la película. Aquí corresponde hacer una breve referencia al círculo el cual es una figura cargada de simbolismo. Carl Jung en su libro *El Hombre y sus Símbolos* cita a la Dra. M. L. von Franz que explica que es “el símbolo del sí-mismo”. Por su lado, Jung expresa:

(...) el círculo tiene frecuentemente ocho radios. Esto expresa una recíproca superposición de las cuatro funciones de la conciencia, de tal modo que surgen otras cuatro funciones intermedias; por ejemplo, el pensamiento matizado por el sentimiento o la intuición, o el sentimiento tendiendo a la percepción. (Jung, 1997, p. 240)

Para Jung, sea de la sociedad o del culto que provenga este símbolo siempre “(...) señala el único aspecto más vital de la vida: su completamiento definitivo.” (Jung, 1997, p. 240) Esto nos trae el recuerdo de la nave de *2001*, con su forma esférica en la sala de comandos y el final de la película en el cual se encuentra Bowman en su lecho de muerte y se muestra cómo se cierra el círculo de la vida.

Respecto a las ventanas Cirlot argumenta lo siguiente:

Por constituir un agujero expresa la idea de penetración, de posibilidad y de lontananza: por su forma cuadrangular, su sentido se hace terrestre y racional. Es también un símbolo de la conciencia, especialmente cuando aparece en la parte alta de una torre, por analogía de ésta con la figura humana. (Cirlot, 1997, p. 458)

Se presentan generalmente enfocadas con la cámara en un sentido levemente paralelo a ellas y no frontalmente. Cherchi Usai dice que “las ventanas regulan el conocimiento del espacio exterior y la comunicación entre dos mundos”. Asimismo el autor sostiene que muchas veces las ventanas en sí mismas no denotan espacio, sino que su iluminación hace al clima de la escena en habitaciones amorfas o teóricamente infinitas. Freud se refiere a las ventanas:

Soñar con ventanas significa grandes esperanzas y posibilidades. Soñar que mira por una ventana hacia fuera simboliza su actitud hacia la vida, su intuición, su opinión. Tal vez está reflexionando sobre una decisión y busca algún tipo de ayuda. Si mira por la ventana hacia dentro, significa que últimamente se ha estado preguntando sobre sus sentimientos o

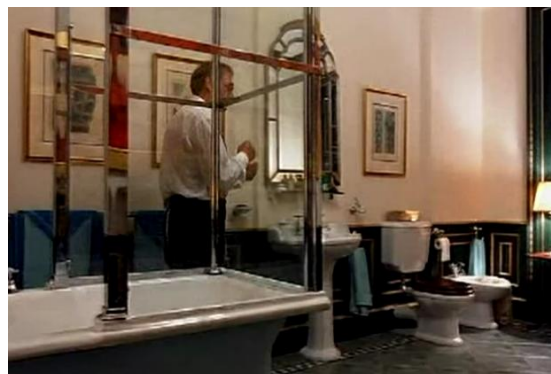
comportamiento. Ventanas cerradas en un sueño simbolizan deserción y abandono. (Freud, 1899)

En *Barry Lyndon* el director jugó con los espacios y la luz a través de pequeñas aberturas características del medio evo. Cherchi Usai sostiene que en esta película la ventana es un elemento que permite explicar eventos tanto anteriores como contemporáneos y cita la escena en la cual Redmon, toma conocimiento de la muerte de Brian.

Los espejos son otro de los elementos utilizados frecuentemente. Es posible observar la presencia de un espejo, sea que el protagonista ve su imagen reflejada en él, sea que es utilizado por el director para lograr distintos efectos de luz o para dar mayor profundidad a la escena. También podría ser el elemento que nos permitiera un cierto discurrir por el tiempo en un intento de rescatar el pasado, lo que uno fue, o de adelantarnos al futuro, lo que uno será. Cirlot señala:

Entre los primitivos, es también símbolo de la multiplicidad del alma, de su movilidad y adaptación a los objetos que la visitan y retienen su interés. Aparece a veces, en los mitos, como puerta por la cual el alma puede disociarse y “pasar” al otro lado (...). (Cirlot, 1997, p. 194).

Finalmente algunas consideraciones respecto a los cuartos de baño. Si bien es un espacio sobre el cual no se ha encontrado un significado específico en la bibliografía consultada, el director le ha dado un protagonismo relevante, dado que está presente en momentos cruciales de muchos de sus trabajos, donde varias de las escenas trascendentes suceden allí.



14 y 15. Escenas relevantes dentro de cuartos de baño.

En una entrevista concedida a Anthony Macklin el director concluye: “No pienso ni discutirle su interpretación ni darle otra alguna, ya que siempre me ha parecido que la mejor táctica es dejar que la película hable por sí sola.” (Stanley Kubrick, 1965, *Film Comment*)

BIBLIOGRAFIA

Libros.

- Azara, P. & Guri, C. (2000). *Arquitectos a Escena*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Barber, S. (2002). *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. 2006. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bassa, J. & Freixas, R. (1993). *El Cine de Ciencia Ficción*. Barcelona: Paidós.
- Baxter, J. (1999). *Stanley Kubrick*. Madrid: T&B Editores.
- Blas Gómez, F. (2009). *El teatro como espacio*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el Cine de Ficción*. Barcelona: Paidós.
- Braham, A. (1975). *Architecture*. Londres: Publications department National Gallery.
- Cairns, G. (2007). *La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara*. Madrid: Abada.
- Camerota, F. (2001). *Nel segno di Masaccio*. Firenze: Giunti.
- Castle, A. (2008). *Stanley Kubrick Archives*. Colonia: Taschen.
- Ciment, M. (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.
- Cirlot, J.E. (1997). *Diccionario de Símbolos*. Madrid: Siruela.
- Crone, R. (2005). *Stanley Kubrick; Drama & Shadows: Photographs (1945-1950)*. Londres: Phaidon.
- Dear, M. J. (2000). *The Postmodern Urban Condition*. Oxford: Blackwell.
- Deleuze, G. (1983). *La Imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. 1991. Barcelona: Paidós.
- Díaz, R. et al. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.
- Duncan, P. (2003). *Stanley Kubrick, filmografía completa. El poeta de la imagen 1928 - 1929*. Köln: Taschen.
- Eco, U. (1968). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen, S.A.
- Eco, U. (1979). *Obra Abierta*. Barcelona: Ariel, S.A.

- Feldman, S. et al. (1975). Violencia y Erotismo: constantes en el cine de todas las épocas. Buenos Aires: Cuarto Mundo.
- Freud, S. (1929). El malestar en la cultura. Madrid: Alianza.
- Gili, J.A. et al. (2008). Los Grandes Directores de Cine. Barcelona: Robin Cook.
- Gibson, W. (2003). Pattern Recognition. Nueva York: G.P. Putnam's Sons.
- Hosting, J. (1986). Stephen King at the movies. Nueva York: Starlog Press.
- Jung, C. G. (1987). Psicología y Alquimia. Buenos Aires: Santiago Rueda.
- Jung, C.G. (1997). El Hombre y sus Símbolos. Barcelona: Paidós.
- Kagan, N. (1976). The Cinema of Stanley Kubrick. Barcelona: Lumen.
- Krohn, B. (2010). Maestros del cine. Stanley Kubrick. París: Cahiers du Cinema.
- Mongin, O. (1999). Violencia y Cine Contemporáneo. Barcelona: Paidós.
- Montaner, J.M. (2002). Las formas del siglo XX. Barcelona: Gustavo Gili.
- Neumann, D. (1996). Film Architecture from Metropolis to Blade Runner. Londres: Prestel.
- Penner, J. et al. (1993). Cine de Terror. Colonia: Taschen.
- Phillips, G. & Hill, R. (2002). The Encyclopedia of Stanley Kubrick. New York: Facts on File, Inc.
- Pringle, D. (1993). Literatura fantástica. Las cien mejores novelas. Barcelona: Minotauro.
- Raphael, F. (1999). Aquí Kubrick. Barcelona: Mondadori.
- Ramírez, J.A. (1983). Construcciones Ilusorias. Arquitecturas descritas, Arquitecturas pintadas. Madrid: Alianza.
- Ramírez, J.A. (1991). Edificios y Sueños. Madrid: Nerea.
- Ramírez, J.A. (1993). La Arquitectura en el cine. Hollywood en la época de oro. Madrid: Alianza.
- Ramón Graells, A. (1994). Teatro. Revista de estudios teatrales. Madrid: Universidad de Alcalá de Henares. Departamento de ciencias empresariales.
- Rimbau, E. (1993). La ciencia y la ficción. Barcelona: Lerna.

- Riambau, E. (2004). Stanley Kubrick. Madrid: Cátedra.
- Rivera, D. (2005). Tabula Rasa. El movimiento moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000). Madrid: Fundación Diego de Sagredo.
- Vattimo, G. et al. (1992). Enciclopedia Garzanti de Filosofía. Barcelona: Garzanti.
- Vila, S. (1997). La Escenografía, cine y arquitectura. Madrid: Cátedra.
- Walker, A. (1975). Stanley Kubrick dirige. Madrid: Josefina Betancor.

Artículos Web.

- Aguirre, C. (2012). Walter Benjamin, el cine y el futuro del arte. Accedido el 22 de mayo, 2013. Disponible en: <http://www.izquierdas.cl/revista/wp-content/uploads/2012/04/Walter-Benjamin-y-el-cine.pdf>
- Alonso, R. S.f. La arquitectura como Interfaz. Accedido el 11 de diciembre, 2012. Disponible en: http://www.artyardigital.com/fileadmin/user_upload/PDF/Publicaciones_Jornada_II/12-JornadasII._Alonso.pdf
- Benjamin, W. (1936). La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica. Accedido el 10 de marzo, 2013. Disponible en: http://www.jacquesderrida.com.ar/restos/benjamin_arte.htm
- Cerchi Usai, P. (1998). Kubrick as Architect. Accedido el 10 de octubre, 2012. Disponible en: <http://www.erudit.org/revue/cine/1998/v9/n1/024776ar.pdf>
- Daly, A. (2011). Terror en el interior. Accedido el 29 de junio, 2013. Disponible en: <http://www.35milímetros.org/dossier-stanley-kubrick-el-resplandor/>
- Fernández, R. S.f. Stanley Kubrick: Literatura y cine de excelencia. Accedido el 17 de julio, 2013. Disponible en: <http://revistaesperanza.com/stanley.htm>
- Kubrick, S. (1960). Kubrick's Notes on film. Accedido el 9 de setiembre, 2012. Disponible en: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0076.html>
- Kubrick, S. (1961). Words and Movies. Accedido el 9 de setiembre, 2012. Disponible en: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0072.html>
- Lister, R. S.f. Stanley Kubrick: The New Humanist. Accedido el 9 de setiembre, 2012. Disponible en: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0117.html>
- Moreno, B. (2011). Relaciones entre el cine y las artes. El cine y la arquitectura. Accedido el 11 de diciembre, 2012. Disponible en: <http://coloquiocine.files.wordpress.com/2011/10/bianca-moreno.pdf>

- Munday, R. S.f. A Review of room 237. Accedido el 23 de julio, 2013. Disponible en: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0115.html>
- Orellana, J. (2006). Cine y Violencia. Accedido el 15 de abril, 2013. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2520031>
- Recio, S. (2013). El Resplandor de Kubrick: el laberinto y la fábula. Accedido el 29 de junio, 2013. Disponible en: <http://www.eco-viajes.com/blogs/pasajes-de-cine/el-resplandor-stanley-kubrick-habitacion-237/>
- Villareal, L. (2011). Las relaciones compositivas entre cine y arquitectura. Accedido el 24 de marzo, 2013. Disponible en: http://dearq.uniandes.edu.co/sites/default/files/articles/attachments/dearq_08_06_l_villarreal_0.pdf

Sitios Web.

- 35 Milímetros. Accedido el 22 de marzo, 2013, desde <http://www.35milímetros.org/2011/02/dossier-stanley-kubrick-fotografias-parte-i/>
- Archivio Kubrick. Accedido el 6 de julio, 2013, desde <http://www.archiviokubrick.it/risorse/libri/saggicritici.html>
- Kubrick en castellano. Accedido el 2 de abril, 2013, desde <http://kubrickencastellano.blogspot.com/2009/03/todas-las-entrevistas-y-articulos-de.html>
- Proyecto Sinergias. Accedido el 18 de junio, 2013, desde <http://www.proyectosinergias.com/search/label/cine>
- Real Academia Española. Accedido el 25 de Agosto, 2012, desde rae.es
- Revista Bifurcaciones. Accedido el 4 de junio, 2013, desde <http://www.bifurcaciones.cl/003/Kale.htm>
- The Kubrick Corner. Accedido el 5 de mayo, 2013, desde <http://kubrickfilms.tripod.com>
- The Kubrick Site. Accedido el 21 de abril, 2013, desde www.visual-memory.co.uk/amk/
- Todo Arte. Accedido el 14 de mayo, 2013, desde <http://www.todo-arte.es/stanley-kubrick-fotografo/>

Guiones de sus películas.

- Daily Script. 2001: A space Odyssey. Accedido el 14 de junio, 2012, desde <http://www.dailyscript.com/scripts/2001.html>
- Indelibleinc. A Clockwork Orange. Accedido el 8 de octubre, 2012 desde <http://www.indelibleinc.com/kubrick/films/clockwork/coscript.html>

- Libero. The Shining. Accedido el 8 de octubre, 2012, desde <http://digilander.libero.it/stanleykubrick/shining/shining-script.htm>

Índice de imágenes

Características.

Figura 1: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/co/co_eyewrists.jpg

Figura 2: <http://nathanbauman.com/odysseus/wp-content/uploads/2011/02/Dave-looking-at-himself-in-the-mirror-in-Stanley-Kubricks-2001-A-Space-Odyssey.jpg>

Figura 3: http://robsmovievault.files.wordpress.com/2011/08/ews_nicole_kidman_012.jpg

Figura 4: <http://wikidi.com/view/stanley-kubrick>

Figura 5 y 6: <http://jimmychenchen.tumblr.com/post/51998860750>

Capítulo I

Figuras 1, 2 y 3:

<http://leblogdesovena.com/stanley-kubrick-photographe/#sthash.y8PFoSIA.dpbs>

Figura 4:

http://3.bp.blogspot.com/_ehwFWLRKog/Te0_K-9Intl/AAAAAAAAAB1U/i2pZ0mbfWJ8/s640/queennothing8.jpg

Figura 5:

<http://www.filmschoolrejects.com/features/with-kino-fear-and-desire-stanley-kubrick-completist-lpalm.php>

Figura 6:

<http://nakedfilmmaking.com/wp-content/uploads/2010/06/Kubrick-filming-Killers-Kiss.jpg>

Figura 7: <http://www.screened.com/profile/litrock/directed-viewing-the-killing-and-artistic-growth/118-6335/>

Figura 8: <http://perfumednightmare.files.wordpress.com/2011/11/paths.png>

Figura 9: http://theartdepartments.files.wordpress.com/2011/03/sp_0514.jpg

Figura 10: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/shining/lo_greekkeycircle.jpg

Figura 11: <http://www.apieceofmonologue.com/2012/08/stanley-kubrick-film-photography-design.html>

Figura 12: <http://nonamemovieblog.files.wordpress.com/2012/05/barry-lyndon-elegance.png>

Figura 13: <http://gatedimension.blogspot.com/2010/08/columns-and-temples-in-kubricks-full.html>

Figura 14: http://3.bp.blogspot.com/_-4BHTNnMJ2E/TRPI1tYzISl/AAAAAAAAAAjE/q7gYw-8TA-M/s400/eyes%2Bwide%2Bshut_lighting%2Bdesign.jpg

Capítulo II

Figura 1: <http://www.archiviocaltari.it/2012/10/22/aelita/>

Figura 2: <http://fashionfetishism.com/2012/03/06/metropolis-fritz-lang/>

Figura 3: Imagen extraída de *El hotel eléctrico*.

Figura 4: <http://sjmj91.files.wordpress.com/2013/02/2001space037.jpg>

Figura 5: <http://www.resimbul.com/uzay/uzay-2001.xhtml>

Figura 6: <http://www.flickr.com/photos/8534413@N03/2904774233/>

Figura 7: <http://orbitalvector.com/Space%20Structures/Spin%20Gravity%20Habitats/SPIN%20GRAVITY%20HABITATS.html>

Figura 8: <http://www.modrestoration.com/the-djinn-chair-ottoman>

Figura 9: http://www.apotpourriofvestiges.com/2012/10/2001-a-space-odyssey-stanley-kubrick-intellectual-extravaganza.html#.UidBGX_px1M

Figura 10: <http://juanmadelman.blogspot.com/2011/09/2001-space-odyssey-pan-am-stewardess.html>

Figura 11: <http://www.robokopp.de/images/2001/bigtycho.jpg>

Figura 13: <http://www.wired.com/gadgetlab/2008/11/the-five-awesom/>

Figura 14: <http://www.esquire.com/blogs/culture/hal-9000-110112>

Figura 15: <http://imgur.com/gallery/fRR2v>

Figura 16: <http://www.digititles.com/movies/2001-a-space-odyssey-1968/photos/inside-the-centrifuge>

Figura 17: <http://www.flickrriver.com/photos/27417638@N07/sets/72157624284539592/>

Figura 18: <http://www.starfrontiers.us/book/export/html/1467>

Figura 19: <http://foros.astroseti.org/viewtopic.php?f=35&t=8734>

Figura 20: <http://www.gizmodo.com.au/2010/11/directing-a-space-odyssey/>

Figura 21: <http://2012.riverrunfilm.com/films/solaris>

Figura 22: <http://mochiladearquitecto.blogspot.com/2007/04/torre-nagakin-tokio-semana08.html>

Figura 23: <http://www.futuredude.com/top-5-futuristic-film-designs/>

Figura 24: <http://archipressone.files.wordpress.com/2012/09/archigramw.gif>

Figura 25: <http://www.davidicke.com/forum/showthread.php?p=1060861081>

Figura 26: <http://blog.signalnoise.com/2008/10/page/2/>

Figura 27: <http://iamyouasheisme.files.wordpress.com/2008/12/29-jupiter.png>

Figura 28: http://www.apotpourriofvestiges.com/2012/10/2001-a-space-odyssey-stanley-kubrick-intellectual-extravaganza.html#.UidBGX_px1M

Capítulo III

Figura 1: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c1/Birth-of-a-nation-klan-and-black-man.jpg>

Figura 2: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/Potemkinmarch.jpg>

Figura 3: <http://www.filmreference.com/Films-My-No/Napoleon.html>

Figura 4: http://www.jonathanrosenbaum.com/wp-content/uploads/2010/01/apocalypse-now_01.jpg

Figura 5: <http://jrhennessy.com/2012/10/24/media-violence-part-i-introduction/>

Figura 6: <http://www.imfdb.org/wiki/Machete>

Figura 7: <http://www.tasteofcinema.com/wp-content/uploads/2013/04/alex-clockwork-orange.jpg>

Figura 8: <http://www.collativelearning.com/ACO%20chapter%2005%20.html>

Figura 9: <http://fuckyeahclockworkorange.tumblr.com/image/4581746551>

Figura 10: <http://tokyo75.exblog.jp/15897514/>

Figura 11: http://tokyo75.exblog.jp/iv/detail/index.asp?s=14396610&i=201008/14/51/f0136251_21131323.jpg

Figura 12: http://es.wikiarquitectura.com/images/4/4b/Estudios_biologicos_1.jpg

Figura 13: <http://www.collativelearning.com/ACO%20expanded%20analysis%20.html>

Figura 14: <http://moleskinearquitectonico.blogspot.com/2010/09/alvar-aalto-ayuntamiento-de-saynatsalo.html>

Figura 15: <http://www.collativelearning.com/ACO%20expanded%20analysis%20.html>

Figura 16: <http://film-grab.com/2010/07/07/a-clockwork-orange/8-mr-alexanders-house/>

Figura 17: <http://film-grab.com/2010/07/07/a-clockwork-orange/8-mr-alexanders-house/>

Figura 18: <http://www.archisearch.gr/article/700/a-clockwork-orange-skybreak-house-kingston-lane-uxbridge-campus.htm>

Figura 19: <http://www.archisearch.gr/article/700/a-clockwork-orange-skybreak-house-kingston-lane-uxbridge-campus.htm>

Figura 20: <http://www.archisearch.gr/article/700/a-clockwork-orange-skybreak-house-kingston-lane-uxbridge-campus.htm>

Figura 21: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/co/co_housing.jpg

Figura 22: <http://tokyo75.exblog.jp/iv/detail/index.asp?s=14396610&i=201008/14/51/f013625121131323.jpg>

Figura 23: <http://cest-la-vie-dml.blogspot.com/2012/05/c-is-for-chinatown-clockwork-orange.html>

Figura 24: <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=d0814girl&logNo=140145844195>

Figura 25: http://cuttothepaste.jbchicago.com/wp-content/uploads/2011/02/CLOCKWORK-ORANGE-16_rect540.gif

Figura 26: <http://www.collativelearning.com/ACO%20chapter%2012%20.html>

Figura 27: <http://sparksinelectricaljelly.blogspot.com/2010/04/doctor-who-and-radiant-city.html>

Figura 28: <http://www.collativelearning.com/ACO%20expanded%20analysis%20.html>

Figura 29: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/co/co_medicalfacility.jpg

Figura 30: <http://www.collativelearning.com/ACO%20expanded%20analysis%20.html>

Figura 31: <http://www.collativelearning.com/ACO%20expanded%20analysis%20.html>

Capítulo IV

Figura 1: <http://www.blogodisea.com/2010/frankenstein-1910-1931/cine-peliculas/>

Figura 2: <http://vigilandoelcielo.blogspot.com/2012/12/el-fantasma-de-la-opera.html>

Figura 3: <http://101horormovies.files.wordpress.com/2012/06/dracula-1931a.jpg>

Figura 4: <http://www.blogodisea.com/2010/el-exorcista/cine-peliculas/>

Figura 5: <http://tierradecinefagos.com/2009/05/07/la-maldad-infantil-en-el-cine-ii-ninos-perversos/>

Figura 6: <http://www.klownsasesinos.com/tiburon-1975/>

Figura 7 y 8: <http://www.labutaca.net/lasmejorespeliculas/las-mejores-peliculas-de-terror-en-casas-malditas/>

Figura 9: <http://cinemelodic.blogspot.com/2013/03/critica-el-orfanato-2007.html>

Figura 10: <http://cinemagnificus.blogspot.com/2012/05/la-maldicion-de-rookford-de-nick-murphy.html>

Figura 11: <http://dreamers.com/web1/i/advance/e/91/p/foros/foro.html>

Figura 12: <http://voice.fan.tv/2013/04/05/movies-that-deserve-a-solid-3d-conversion/>

Figura 13: <http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=shining>

Figura 14: http://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Colorado-Stanley_Hotel.jpg

Figura 15: <http://www.memoirsofamountaingirl.com/2011/05/stanley-hotel.html>

Figura 16: <http://www.memoirsofamountaingirl.com/2011/05/stanley-hotel.html>

Figura 17: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=434023>

Figura 18: <http://www.taringa.net/posts/info/6235948/Curiosidades-de-The-Shining-Stanley-Kubrick.html>

Figura 19, 20 y 21: Captura de película *The Shining*

Figura 22: <http://www.flickr.com/photos/ralphman/2772540348/lightbox/>

Figura 23: <http://cinodromo.blogspot.com/2011/09/el-resplandor-stanley-kubrick-estados.html>

Figura 24: http://www.35milímetros.org/dossier-stanley-kubrick-el-resplandor/elresplandor_04/#!/prettyPhoto/0/

Figura 25: http://www.35milímetros.org/dossier-stanley-kubrick-el-resplandor/elresplandor_17/

Figura 26: http://www.35milímetros.org/dossier-stanley-kubrick-el-resplandor/elresplandor_07/#!/prettyPhoto/0/

Figura 27: <http://www.35milímetros.org/dossier-stanley-kubrick-el-resplandor/slidershining/#!/prettyPhoto/0/>

Figura 28: http://www.35milímetros.org/dossier-stanley-kubrick-el-resplandor/elresplandor_24/

Figura 29: <http://www.fotogramas.es/Noticias/Una-precuela-y-una-secuela-para-El-resplandor>

Figura 30: <http://robsmovievault.files.wordpress.com/2013/03/room2373900x506.jpg>

Figura 31: <http://www.flickeringmyth.com/2013/04/dvd-review-room-237-2012.html>

Figura 32: <http://coolmaterial.com/feature/awesome-movie-bars/>

Figura 33: <http://kdk12.tumblr.com/post/18966552003/hi-lloyd>

Figura 34: <http://www.filmcomment.com/article/stanley-kubrick-the-shining>

Figura 35: <http://kdk12.tumblr.com/post/8863833098/the-bedroom-mirror>

Figura 36: <http://locainsidiosa.blogspot.com/2012/11/>

Figura 37, 38, 39 y 40: <http://7boom.mx/cine-tv/room-237-7-teorias-inverosimiles-sobre-el-resplandor-de-kubrick>

Figura 41: <http://www.letraslibres.com/blogs/las-mejores-parodias-en-simpsons>

Figura 42: http://clementinelagranpantalla.blogspot.com/2010_12_01_archive.html

Figura 43, 44, 45, 46 y 47: <http://cinemelodic.blogspot.com/2012/02/critica-el-resplandor-1980-parte-34.html>

Figura 48: <http://faqtheshining.blogspot.com/2009/06/are-cast-members-who-can-shine-able-to.html>

Conclusiones

Figura 1: <http://stairsinmovies.blogspot.com/2007/01/eyes-wide-shut-1999.html>

Figura 2: <http://suhurmash.blogspot.com/2011/02/is-there-any-horse-in-clockwork-orange.html>

Figura 3: <http://www.collativelearning.com/the%20shining%20-%20chap%207.html>

Figura 4: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2069419/Stanley-Kubricks-New-York-Classic-photos-Forties-film-director.html>

Figura 5: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/co/co_babycarriage.jpg

Figura 6: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/shining/lo_greekkeycircle.jpg

Figura 7: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/co/sh_bumanddroogs.jpg

Figura 8: http://4.bp.blogspot.com/_7I95at5hyb4/TRCE-gr3YvI/AAAAAAAAABO/QsaW9dnYFhA/s1600/1.jpg

Figura 9: <http://www.anorak.co.uk/wp-content/uploads/2013/06/2001-A-Space-Odyssey-1968-Stanley-Kubrick.jpg>

Figura 10: <http://ktismatics.files.wordpress.com/2008/10/paths-portal.png>

Figura 11: <http://tboake.com/443-clockworkorange-f2008.html>

Figura 12: <http://parallax-view.org/2009/10/28/kubricks-shining/>

Figura 13: http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/images/ews/ews_approachingpr.jpg

Figura 14: Captura de película *A Clockwork Orange*

Figura 15: Captura de película *Eyes Wide Shut*

ANEXOS

ENTREVISTA A MARTIN REYES – Abogado del Arq. Carlos Ott y crítico de arte en radio El Espectador 8:10 am. Opinión acerca de la filmografía de SK.

Algunas opiniones personales:

“La primera es *The Killing*, la segunda es *Casta de malditos*, después, *The Killer’s Kiss* que él mismo no la considera como película porque es un cortometraje. El primer largo oficial de Kubrick es *The Killing*, que después Tarantino lo utiliza para su *Reservoir Dogs*. La primera película de Tarantino se basa en un remake de *The Killing*. Es decir, un hombre que confiesa algo que no tiene que confesar y desperdiga toda la tradición.

Después está la de la guerra nuclear, *Dr. Strangelove* que es extraordinaria, pero sinceramente no la vincularía a la arquitectura, pero sí a las puestas en escena, eso seguro. Con respecto a la escenografía, debe ser el más grande escenógrafo de los últimos años indudablemente. Como escenógrafo y como director de escena. Después está *Spartacus* que es buenísima, después esta *Lolita* que también es magnífica, pero 2001 es una obra maestra. Pero tampoco la relacionaría con la arquitectura. Después la *Naranja Mecánica* que es una obra maestra también y después *Barry Lyndon* con muchos valores morales muy buenos y estéticos. Luego, *La patrulla infernal*, *Paths of Glory*. Ésta es de las pocas películas que se suspendieron, que no se terminaron, que no se estrenaron en su momento en París. Francia censuró dos películas: *La Guerra de Argelia* y *Paths of Glory* porque era una crítica al sistema americano francés. Termina con el fusilamiento y canta una mujer que es la mujer de Kubrick en ese momento y termina con una frase de Kirk Douglas diciendo “leave the men a few moments more”. La chica además era alemana y canta en alemán. Fue la tercera mujer de Kubrick quien lo acompañó hasta el final.

Después viene la *Naranja Mecánica* y después *El Resplandor*. Estas películas se pueden relacionar con la arquitectura de interiores. También se puede manejar de otra manera en la última de él que es *Eyes Wide Shut*. No en una arquitectura de exteriores sino de interiores. Después otra que es buenísima es la de la guerra, *Full Metal Jacket*. Y creo que ahí terminamos con la filmografía de Kubrick.

Hizo 13 películas en total: *Casta de Malditos*, *Dr. Strangelove*, *Lolita*, *Paths of Glory*, *Spartacus*, 2001, *La Naranja Mecánica*, *Barry Lyndon*, *The Shining*, *Eyes Wide Shut*, *Full Metal Jacket*, y las dos primeras que él no las reconoce como oficiales. Otro corto es *The Day of the Fight*. Los cortos no figuran como filmografía de él. Fue uno de los pocos directores que utilizó el corte final, que Cameron quiere hacer algo parecido. Lo que Kubrick tenía era una marca registrada cinematográficamente hablando, es decir, tenía un estilo cinematográfico que tenía como un elemento donde la película se daba vuelta al final. Él la envolvía: “and now i am cured” como dice Alex en *La Naranja Mecánica* al final, o en el final

de Eyes Wide Shut que culmina con la frase "let's fuck". Como que termina envolviendo con una palabra al final todo el concepto de la película que es algo muy teatral que sucede también Barry Lyndon, es esencialmente teatral. Era un hombre muy teatral sin llegar al libreto de Vernon, pero que también envuelve la película. El final de Eyes Wide Shut, es una obra maestra que tuvo muchas críticas negativas. Creo que ninguna película de Kubrick va a envejecer. El análisis del arte lo tiene que hacer el tiempo, entonces uno tiene que tener la intuición y la educación de tratar de descifrar en tiempo vivo qué es lo que la historia va a hacer permanecer. Kubrick pertenece a eso sin ninguna duda, salvo The Shining por un exceso de actuación por parte de Nicholson. A diferencia de Bergman, él no le daba mucha importancia ni a la actuación ni a los libretos. Él lo que armaba era una espectacular escenografía. The Killing es extraordinario con el tema del robo, el hipódromo, la violencia que le ejerce la mujer al hombre que hace todo para seducir a su mujer que no lo quería más y que eso termina en todo el desastre.

El tipo cierra la película, la remata. Pasa en Lolita también. Como dije antes, lo vincularía con la arquitectura de interiores y no de exteriores. En The Shining es brutal, los colores, las alturas de los techos, los espacios, etc. En Eyes Wide Shut destaco la primera escena en el baile. Ni Visconti pudo lograr eso. La escena del billar cuando le dice a Tom Cruise que deje de investigar, que no había nada para él. La escena tiene potencia. Lo mismo pasa en Paths of Glory cuando viene el coronel francés a decirle a Kirk Douglas que moleste más. El salón de té con todos los cuadros, era un hombre con un refinamiento cultural sin lugar a dudas que ni Visconti tenía. Gran estética cinematográfica. El final de 2001 en el cuarto de Bowman es un escenario de ópera. Hoy en día la dirección es más importante que el texto, no hay grandes libretistas modernos pero sí son grandes puestas en escena. En ese sentido, Kubrick fue un precursor. Bergman, por su parte era esencialmente teatral y hacía del cine una obra de teatro moderna, en cambio en Kubrick, el texto era menos importante que su puesta en escena y eso se ve perfectamente en La Naranja Mecánica por ejemplo, sin dejar de lado los finales que son muy buenos. El final brutal de Dr. Strangelove es un prodigio visual. Muchos ortodoxos le critican eso a Kubrick, que son escenas no modernas pero en realidad es todo lo contrario. Son puestas en escena de una gran modernidad. Por ejemplo, Time Out, un libro inglés, lo critica mucho a Kubrick y es personalmente me parece un gran error. Eyes Wide Shut es una obra maestra de la modernidad, de la soledad del hombre y del matrimonio, la angustia de los sueños, etc. Es un reflejo y una estampa de la modernidad. Todas son extraordinariamente buenas y entre una realización y otra pasaron muchos años, mientras que Woody Allen es un cuentista que hace muchas películas, por lo que no va a perdurar en el tiempo. Tarantino, por otro lado busca el gran impacto y eso sigue más o menos con lo que hacía Kubrick. Al ver la última de Tarantino, uno espera a que salga la próxima, lo mismo pasaba con las películas de Kubrick. Los fanáticos cinematográficos están esperando la próxima de Tarantino. Él dijo a los productores que él hacía lo que quería, y fue uno de los pocos que hizo los cortes finales. Una película se filma, se va cortando y se va uniendo y generalmente el final está basado en las presiones que te ejercen los productores y eso él nunca lo permitió, el último corte siempre fue de él. Otros hicieron lo mismo pero eran películas de otro orden. Los trabajos de Kubrick eran producciones millonarias. Él controlaba todo, hasta los posters. Un debe de Kubrick es su carencia en la dirección de actores. Si bien cada uno de los personajes queda como referencia y potencia de su lenguaje, nadie va a decir que Kirk Douglas es inolvidable en Spartacus como actor, sí como imagen. Y Nicholson está sobreexcedido en su papel en The

Shining. Por esta razón es que nunca trabajó con grandes actores. En Eyes Wide Shut los “secuestró” en una casona de Inglaterra para filmar dos años enteros. Se encerró y nadie sabía qué era lo que tenía por el año 98 y le costó una fortuna a Warner porque sus contratos eran implacables. La actuación de Peter Sellers es excepcional, hace 3 papeles diferentes y la de James Mason en Lolita es genial también. Algo satírico a la guerra fría.

La Naranja Mecánica es sin duda una de las películas más emblemáticas de la historia del cine. A partir de ella se han hecho miles de películas similares. Un ejemplo es The Warriors. A partir de esa hay miles. También posee una puesta de escena exuberante. La música también es muy detallista. En 2001, maneja la música de Strauss. La selección musical que hace Kubrick en Eyes Wide Shut es impresionante. Era un hombre de ópera, donde la música, los escenarios y la puesta en escena es un todo, una especie de Wagner. Era de la alta cultura judía. Pasaba días enteros jugando al ajedrez. Jugaba con los actores en las pausas de los rodajes.”

Algunas preguntas relevantes:

1- ¿Cuál es tu profesión y a qué te dedicas?

“A mentir. Soy abogado. Y tengo muchos hobbies como por ejemplo el cine, el teatro, el fútbol, la ópera, la filosofía y la historia. Dentro de los hobbies tengo un programa en la radio hace 18 años.”

2- ¿Cuál es tu relación con el cine?

“Es el romance más lindo que tengo y mi primer romance.”

3- ¿Te gusta la arquitectura? ¿Te interesa?

“Si me fascina. A través de la arquitectura vos ves la civilización, el estado de una sociedad. La arquitectura demuestra el dialogo de una sociedad con el prójimo sin ninguna duda y también me gustan los desbordes de la arquitectura. A veces es más importante la obra que su contenido, a veces pasa lo mismo con el cine. Es un gran inconveniente de la arquitectura moderna que pertenece a los excesos modernos como es el caso de Dubai. Son excesos arquitectónicos que demuestran el absurdo de la modernidad.”

4- ¿Tenés alguna relación con la arquitectura?

“Si. Como abogado soy abogado de Carlos Ott. Intervine en todos sus proyectos, en los pliegos de condiciones, licitaciones, etc. Tengo mucha admiración y cariño hacia él.”

5- ¿Consideras que la arquitectura, el paisaje y la escenografía son importantes en el cine?

“Si totalmente. Para mí el gran arte es la ópera y las puestas en escenas modernas con sus excesos y desbordes equívocos demuestran el arte total que viene de Wagner, el más grande artista de la historia que hizo todos los libretos y compuso la obra. Al mejor estilo Kubrick, se encargaba de hacer las puestas en escena y de dirigirlas. Un animal. Es un fenómeno filosófico del siglo XX que viene de Nietzsche, y que viene de aún antes que termina en el súper hombre. El cine por su movilidad y características económicas y por ser un gran negocio, es el más grande de los negocios que impulsó la otra gran escala con obras especialmente sublimes porque entre las grandes obras maestras de la humanidad, tranquilamente podemos nombrar 30 o 40 películas. Una belleza al mejor estilo de Da Vinci, Wagner y Mozart.”

6- ¿Cuándo miras una película, qué te hace sentir el entorno?

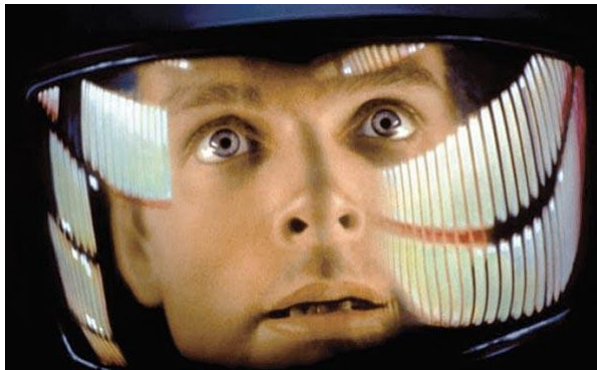
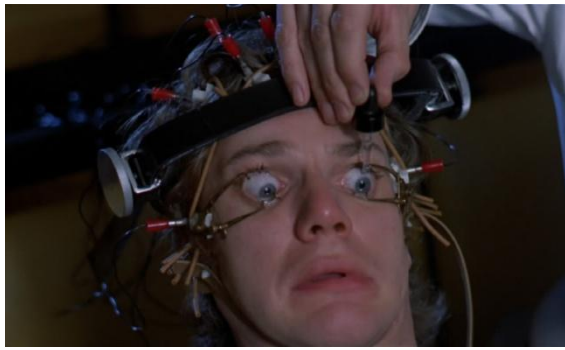
“Forma parte de eso. El gran arquitecto del cine es Fritz Lang que sí hizo arquitectura cinematográfica. Pertenecía a la Bauhaus creo que era judío y se exilió en Estados Unidos. Kubrick es un arquitecto de interiores brutal. También lo es Antonioni. La arquitectura moderna muestra el vacío espiritual de la burguesía moderna. En paralelo a esa arquitectura moderna aburrida monótona del hormigón está la decadencia espiritual de una clase alta italiana y por eso creo que sin ninguna duda Antonioni está entre los grandes del cine.”

7- ¿Qué otros directores crees que pueden competir con eso?

“Bergman. Gritos y susurros. Silencio la ciudad perdida en el mundo. Nunca pensé tanto así en la relación tan íntima y directa con la arquitectura y el cine porque no tengo la mente de arquitecto. Uno muy bueno también es Scott en Blade Runner. La arquitectura tiene un rol trascendente. Ahora que pienso puedo comprar a Kubrick con cierto tipo de arquitectura. En La Naranja Mecánica aparecen edificios muy modernos. La casa de él es horrible y la casa de la profesora de gimnasia es la modernidad más ridícula. También los autos y casas abandonadas y el teatro abandonado hacen a la magnífica escenografía. Más que arquitectura es una gran puesta en escena. La arquitectura es en sí misma una gran escenografía. El momento que está en el hospital o en la cárcel son escenas principalmente arquitectónicas. Un hombre con un gusto muy exquisito, muy refinado. De esta manera se hace llegar a la gente. Siempre que ves una película de él te quedas pensando. Los colores en The Shining que personalmente es de lo peor de Kubrick, son maravillosos. Es la única película de terror que hizo. Hizo todos los géneros. Hizo un romance, hizo películas históricas, de acción, sobre la guerra y la violencia. Manejó cada uno de los géneros, el futuro con 2001 que es ciencia ficción. A eso aspira Tarantino. Pero no tiene, que es un intuitivo brutal, la base cultural y sofisticación mental que tenía Kubrick. Es un tipo extraordinario, pero no tiene la base, la medula judía de altísima cultura que poseía Kubrick, un judío de la más alta ortodoxa y sofisticación intelectual y cultural. El otro es un cowboy, un genio, un creador. Le debe tener una envidia rigurosa a Kubrick por todo esto, Tarantino no tiene esa matriz, no termino el liceo.

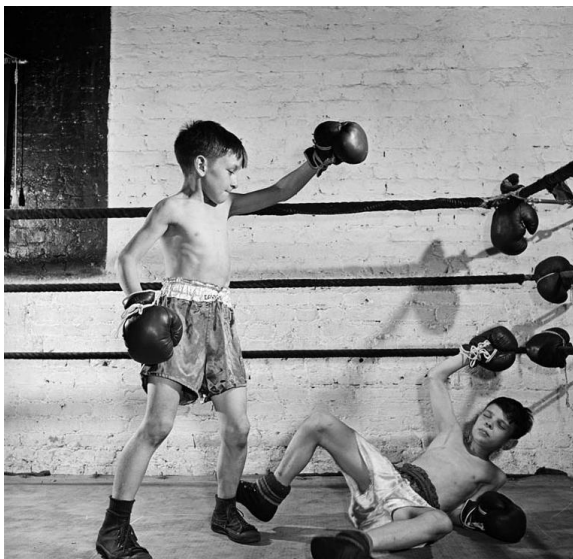
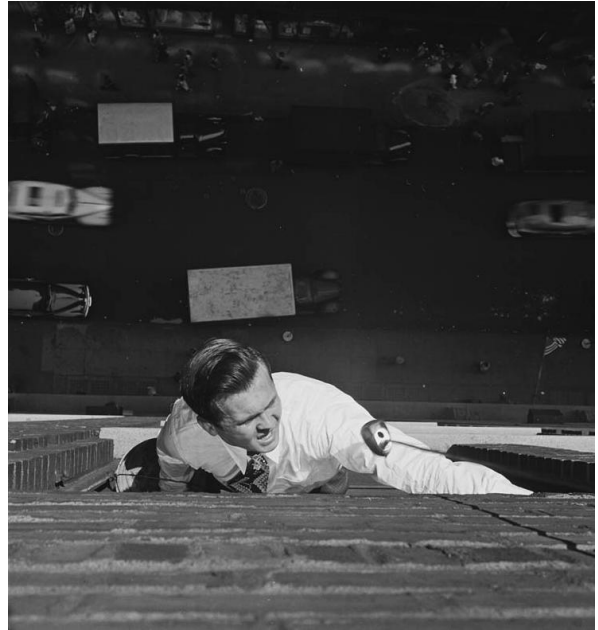
En resumen, en lo que nos compete, sería en La Naranja Mecánica, en The Killing la puesta en escena de hipódromo, son arquitectura sin ninguna duda. La Naranja Mecánica es una película arquitectónica por donde la mires. Además, es redonda, por donde puede terminar perfectamente por donde empieza. Estuvo prohibida en Inglaterra por ser muy violenta.”

Características filmográficas: primeros planos.



Algunos trabajos fotográficos de Stanley Kubrick de la década de 1940.





ENTREVISTA EN PLAYBOY (Año 1968)

Transcripta del libro de Norman Kagan, *Stanley Kubrick* (1976)

Playboy: Gran parte de la controversia levantada por *2001* gira en torno al significado de los símbolos metafísicos que abundan en la película: los monolitos negros, la conjunción de las órbitas de la Tierra, la Luna, y el Sol en cada etapa de la intervención del monolito en el destino humano, la asombrosa vorágine caleidoscópica de tiempo y espacio con que concluye, vorágine que engulle al astronauta superviviente y constituye el marco de su renacimiento como “criatura estelar” que se mueve hacia la Tierra en una placenta transparente. Un crítico llegó a llamar a *2001* “la primera película nietzscheana”, sosteniendo que el tema fundamental de la película es la idea de Nietzsche de la evolución del hombre de mono a ser humano y de hombre a superhombre. ¿Cuál era el mensaje metafísico de *2001*?

Kubrick: Jamás traté de dar, con esta película, un mensaje traducible en palabras. *2001* es una experiencia de tipo no verbal: a lo largo de dos horas y 19 minutos de película apenas hay 40 minutos de diálogo. Traté de crear una experiencia visual que trascendiera las limitaciones del lenguaje y penetrara directamente en el subconsciente con su carga emotiva y filosófica. Como diría McLuhan, en *2001* el mensaje es el medio. Quise que la película fuera una experiencia intensamente subjetiva que alcanzara al espectador a un nivel interno de conciencia, como lo hace la música; “explicar” una sinfonía de Beethoven sería castrarla, al levantar una barrera artificial entre la concepción y la apreciación. El público tiene entera libertad de especular en torno al significado filosófico y alegórico de la película – y esa especulación demuestra que ha conseguido afectar profundamente a los espectadores-, pero no quiero trazar un mapa verbal de *2001* que todo espectador se crea obligado a seguir o pensar que no ha entendido la película. Creo que si en algún sentido cabe decir que *2001* ha sido un éxito, es porque ha llegado a mucha gente que no suelen pensar en el destino humano, en el papel del hombre en el cosmos y en sus relaciones con formas superiores de vida. Pero incluso en el caso de una persona muy inteligente, ciertas ideas que se hallan en *2001* le parecerían, de presentárselas como abstracciones, categorías de filosofía barata; en cambio, si tiene ocasión de experimentarlas en un contexto visual y emotivo, pueden hacer vibrar las fibras más íntimas de su ser.

Playboy: Sin pretender trazar un mapa filosófico para el espectador, ¿Podría usted darnos su propia interpretación de la película?

Kubrick: No, por las razones que le acabo de dar. ¿Qué nos parecería hoy la *Gioconda* si Leonardo hubiera escrito al pie de la tela: “Esta señora se limita a esbozar la sonrisa porque tiene un diente careado”, o “porque está ocultando un secreto a su amante”? Cerraría la puerta a la apreciación del espectador y le forzaría a una “realidad” distinta de la propia. No quiero que esto ocurra con *2001*.

Playboy: Arthur Clarke ha dicho de la película: “Si alguien es capaz de entenderla después de la primera visión, hemos fracasado en nuestro intento.” ¿Por qué hay que ver dos veces la película para entender el mensaje?

Kubrick: No estoy de acuerdo con la afirmación de Arthur y pienso que la hizo en broma. La misma naturaleza de la experiencia visual de *2001* desencadena en el espectador una reacción íntima e instantánea que no requiere una nueva visión. De todos modos, hablando

en términos generales, creo que en toda buena película hay elementos que aumentarían el interés despertado en el espectador si éste la viera por segunda vez; el impacto de la película, como un todo, suele impedir que podamos apreciar todos sus detalles y matices en la primera visión. La idea de que una película debe verse una sola vez es corolario de la concepción tradicional de las películas como distracciones efímeras y no como obras de arte visual. Nadie cree que haya que escuchar una sola vez una pieza musical importante, o contemplar un buen cuadro una sola vez o leer un gran libro una sola vez. Pero, hasta hace poco, el cine se ha considerado al margen del arte, situación que me alegra comprobar que está cambiando.

Playboy: Algunos críticos importantes, como Renata Adler, del *New York Times*, John Simon, del *New Leader*, Judith Crist, del *New York Magazine*, y Andrew Sarris, del *Village Voice*, piensan aparentemente que *2001* forma parte de las películas que no hay que considerar obras de arte: los cuatro dijeron que era aburrida, pretenciosa y demasiado larga. ¿Cómo explicaría su hostilidad?

Kubrick: Los cuatro críticos que menciona trabajan para publicaciones de New York. Las críticas, tanto en América como en el resto del mundo, han sido entusiásticas en un 95 por ciento. Algunas eran más agudas que otras, pero incluso los que alabaron la película partiendo de una base relativamente superficial habían alcanzado algo de su mensaje. New York fue la única ciudad hostil. Tal vez haya cierto grupo de “intelectuales” tan dogmáticamente ateos, materialistas y apegados a la Tierra que vea en la grandeza del espacio y en los millones de misterios de la inteligencia cósmica algo que merezca ser anatemizado. Afortunadamente, las críticas de cine no suelen tener efecto alguno en los públicos; las salas se llenan y la película lleva las trazas de convertirse en la que más dinero ha dado a la M.G.M. Tal vez esto parezca una forma un tanto vulgar de valorar la propia labor, pero pienso que, sobre todo tratándose de una película tan *distinta*, el éxito de público significa que la gente la comenta favorablemente después de verla, ¿y no es esto de lo que se trata, al fin y al cabo?

Playboy: Volviendo al tema de la película – si nos permite tocar otra vez la interpretación filosófica de *2001*– ¿está usted de acuerdo con los críticos que ven en ella una película profundamente religiosa?

Kubrick: Yo diría que la idea de Dios está en el centro de *2001*, pero no se trata de una idea tradicional y antropomórfica de la divinidad. No creo en ninguna de las religiones monoteístas de la Tierra, pero pienso que cabe construir una imagen *científica* de Dios una vez se ha aceptado el hecho de que, solo en nuestra galaxia, hay aproximadamente cien billones de estrellas, que cada estrella es un sol dador de vida y que hay alrededor de cien billones de galaxias en el universo *visible*. Si tomamos un planeta de órbita estable, ni demasiado cálido ni demasiado frío, y suponiéndole unos cuantos billones de años de reacciones químicas nacidas de las interacciones de la energía de un sol sobre los productos químicos autóctonos, es muy posible que la vida, en una u otra forma, acabe por aparecer. No es descabellado suponer que debe de haber muchos billones de planetas con vida y la posibilidad de que esta vida desarrolle inteligencia es grande. El Sol no es una estrella vieja y sus planetas son sólo niños en edad cósmica, de modo que parece probable que no sólo haya en el universo muchos billones de planetas en los que la vida inteligente esté menos desarrollada que el hombre, sino también otros de un nivel aproximadamente igual y otros todavía que estén cientos de miles de millones de años por delante de

nosotros. Si pensamos en los pasos de gigante que el hombre ha dado en unos pocos milenios en el terreno de la técnica- apenas un microsegundo en la cronología del universo- ¿podría imaginar el desarrollo evolutivo de formas de vida mucho más viejas? Pueden haber progresado desde especies biológicas- que, en el mejor de los casos, no son sino frágiles caparazones de la mente- hasta convertirse en entidades mecánicas inmortales y luego, pasados innumerables eones, llegar a trascender la crisálida de la materia hasta convertirse en seres de pura energía y espíritu. Sus poderes podrían ser ilimitados y su inteligencia inabarcable para los humanos.

Playboy: Incluso aceptando la evolución cósmica que usted sugiere, ¿qué tiene que ver con la naturaleza de Dios?

Kubrick: Mucho, porque estos seres serían dioses para las razas menos avanzadas del universo, del mismo modo que el hombre puede aparecer como un dios a una hormiga que fuera capaz, de algún modo, de entender la existencia humana. Poseerían los dos atributos de todas las divinidades: la omnisciencia y la omnipotencia. Estos seres podrían comunicarse telepáticamente a través del cosmos y estar así al corriente de cuanto ocurre, conectando con cualquier mente inteligente con la misma calidad con que nosotros conectamos la radio; podrían no verse limitados por la velocidad de la luz y penetrar con su presencia los rincones más remotos del cosmos; podrían tener absoluto dominio sobre la materia y la energía; y, en su último estadio evolutivo, convertirse en una conciencia colectiva inmortal. Nosotros sólo podríamos concebirlos como dioses y si los zarcillos de su conciencia llegaran a rozar la mente del hombre, nuestra única explicación sería “la mano de Dios”.

Playboy: Si tales criaturas existen, ¿por qué habrían de sentir interés hacia el hombre?

Kubrick: Podrían muy bien no sentirlo. Pero ¿por qué se interesa el hombre por los microbios? Los motivos de estos seres nos serían tan incomprensibles como su inteligencia.

Playboy: En 2001 estas criaturas incorpóreas parecen manipular nuestros destinos y controlar nuestra evolución, aunque no queda claro si para bien o para mal, o para ambas cosas. ¿Cree usted realmente en la posibilidad de que el hombre sea un juguete de estas entidades?

Kubrick: Yo no *creo* nada respecto a ellas: ¿cómo iba a hacerlo? La mera especulación sobre la posibilidad de su existencia es suficientemente imponente para ponerse a tratar de descubrir sus motivaciones. Lo importante es que los atributos que, a lo largo de nuestra historia, se han asignado a Dios, podrían ser también las características de entidades biológicas que muchos billones de años atrás estuvieran en un estado de evolución parecido al del hombre y se convirtieran luego en algo tan distinto del hombre como el hombre de la ameba.

Playboy: En filogenia cósmica que acaba usted de describir, ¿no sería posible que hubiera formas de vida inteligente superiores a esas entidades de energía pura, tal vez tan alejadas de ellas como ellas de nosotros?

Kubrick: Naturalmente que sí; en un universo infinito y eterno *todo* es posible y no es probable que seamos capaces ni siquiera de arañar la superficie de la gama completa de posibilidades. Pero en una época (1968) en que el hombre se está preparando para poner el

pie en la Luna, creo que conviene abrir nuestras mentes, demasiado apegadas a la tierra, a tales especulaciones. Nadie sabe lo que no está esperando en el universo. Creo que fue un astrónomo famoso quien escribió recientemente: "A veces pienso que estamos solos y a veces que no lo estamos. Una y otra idea me hacen temblar".

Playboy: Usted ha dicho que tiene que haber billones de planetas con vida considerablemente más avanzada que la humana pero que no ha alcanzado todavía una forma supra biológica o a biológica. ¿Cuál piensa usted sería el efecto si la Tierra entrara en contacto con una raza no de dioses, sino de seres técnicamente superiores?

Kubrick: Las opiniones de científicos y filósofos sobre este punto divergen considerablemente. Algunos piensan que entrar en contacto con una civilización súper avanzada- incluso si su tecnología nos fuera esencialmente comprensible- supondría un shock cultural traumático para el hombre, arrebatándole su egocentrismo y destruyendo la ilusión de que él es el centro del universo. Carl Jung resumió esta postura cuando escribió, hablando del contacto con vida extraterrestre avanzada, que "nos quitarían las riendas de las manos y nos hallaríamos, como me dijo un viejo médico casi llorando, "sin sueños"... nuestras aspiraciones intelectuales y espirituales nos parecerían tan pasadas de moda que quedaríamos completamente paralizados". Personalmente, no acepto dicha postura, pero está muy extendida y no hay que pasarla por alto sumariamente.

En 1960, por ejemplo, el Comité de Estudios de Largo Alcance de la Brookings Institution preparó un informe para la Administración Aeronáutica y Espacial de la Nación afirmando que incluso el contacto indirecto- artefactos extraños que podemos descubrir en nuestras actividades espaciales en torno a la Luna, Marte o Venus o contactos radiofónicos con una civilización interestelar- podría causar graves trastornos psicológicos. El estudio añadía que "los archivos antropológicos contienen muchos ejemplos de sociedades muy tropológicas contienen muchos ejemplos de sociedades muy seguras de su lugar en el universo que se han desintegrado al asociarse con otras que les eran previamente desconocidas y adoptar ideas diferentes y formas de vida ajenas; las que sobrevivieron a una experiencia de este tipo, generalmente lo hicieron a costa de un cambio de valores, actitudes y conducta". Concluía diciendo que, como fuera que en cualquier momento podía descubrirse vida inteligente y las consecuencias de un descubrimiento tal eran "imprevisibles por el momento", aconsejaban que el Gobierno iniciara una serie ininterrumpida de estudios sobre el impacto psicológico e intelectual que una confrontación con vida extraterrestre podría suponer. Desconozco qué medidas se tomaron, pero supongo que se estarán llevando a cabo estos estudios. Con todo, si bien no dudo que tal contacto causaría un impacto emocional adverso en muchas personas, personalmente lo contemplo con un enorme grado de interés entusiasmo. Pienso que lejos de destruir nuestra sociedad, podría enriquecerla inmensamente.

Otro aspecto positivo lo constituye la certeza virtual de que toda vida inteligente, en una etapa de su desarrollo tecnológico tiene que haber descubierto la energía nuclear. Esa es la prueba de fuego de toda civilización: ¿halla un modo de utilizar el poder nuclear sin destruir y lo dirige a fines pacíficos o se autodestruye con él? Yo diría que cualquier civilización que ha vivido mil años a partir del descubrimiento de la energía atómica tiene que haber hallado sistemas de acomodarse a la bomba y eso tiene que darnos seguridad, trazándonos las líneas fundamentales de nuestra propia supervivencia. En cualquier caso, en lo tocante al choque cultural, tengo al impresión de que la atención de la mayor parte de la gente no

puede permanecer fijada en el mismo asunto durante mucho tiempo; tras un par de semanas de gran excitación y saturación en la prensa y televisión, el interés popular se apagaría y las Naciones Unidas- o el organismo universal que entonces tengamos- se encargarían de discutir con los extraterrestres.

Playboy: Usted parte de la idea de que los extraterrestres serán benévolos. ¿Por qué?

Kubrick: ¿Por qué habría de *molestarse* en destruirnos una raza muy superior? Si una hormiga inteligente trazara de pronto un mensaje en la arena a mis pies: “Soy capaz de pensar; hablemos”, dudo mucho que yo corriera a aplastarla bajo mi pie. Incluso en el caso de que no fueran super inteligentes sino sólo más avanzados que los humanos, yo me inclinaría más bien hacia la teoría de la benevolencia o, al menos, de la indiferencia. Como sea que es muy poco probable que nos visiten desde nuestro mismo sistema solar, cualquier sociedad capaz de atravesar años luz de espacio tiene que tener un altísimo grado de control sobre la materia y la energía. Por lo tanto, ¿qué motivos podrían tener para sernos hostiles? ¿Robarnos el petróleo, el oro o el carbón? Me cuesta pensar que una intención tan mezquina pueda justificar un viaje largo y arduo desde otra estrella.

Playboy: Con todo, admitirá usted que los extraterrestres suelen aparecer representados en nuestras revistas de dibujos y en las malas películas de ciencia ficción como monstruos de ojos saltones que persiguen, hambrientos, a las curvilíneas muchachas de la Tierra.

Kubrick: Eso se remonta, probablemente, a las revistas de ciencia ficción de los veinte y de los treinta, e incluso tal vez a la invasión marciana que radió Orson Welles en 1938 y a la histeria colectiva subsiguiente, que siempre se esgrime para apoyar la idea de que el contacto causaría un terrible shock cultural. En cierto modo, las líneas con que Welles empezó la emisión fueron definitivas en cuanto a la forma de considerar la vida extraterrestre por parte de la masa y ello ha durado casi hasta hoy. Me las sé de memoria: “A través de la etérea inmensidad, mentes que, comparadas con las nuestras son lo que las nuestras respecto a las de los animales de la selva- estuvieron contemplando la Tierra con ojos envidiosos y trazando sus planes contra nosotros...” Todo lo que podamos imaginar respecto a esas otras formas de vida es posible, naturalmente. Pueden ser civilizaciones psicóticas, o decadentes que hayan elevado el dolor al terreno del arte y deseen gladiadores humanos u objetos de tortura, o civilizaciones que quieran ponernos en sus zoos, o utilizarnos para sus experimentos científicos, esclavizarnos o incluso comernos. Si bien yo soy mucho más optimista, no hay modo de estar seguros acerca de cuáles podrían ser sus intenciones.

Me interesa el argumento del Profesor Freeman Dyson, del Instituto de Estudios Avanzados de Princeton, que afirma que sería un error esperar que todos los visitantes espaciales posibles habrían de ser altruistas o creer que habrían de tener ideas éticas o morales comparables a las humanas. Dyson escribe, si recuerdo bien, que “la inteligencia podría ser una influencia benigna que creara grupos aislados de filósofos reyes en lugares distantes del cielo”, pero existen las mismas posibilidades de que “la inteligencia sea un cáncer de absurda explotación tecnológica, que atravesase una galaxia con la misma fuerza irresistible que ha atravesado nuestro planeta”. Dyson concluye que “tan poco científico resulta imputar sabiduría y serenidad a la inteligencia remota como atribuirle irracionales y asesinos. Hay que estar preparados para ambas posibilidades y encaminar nuestros estudios en este sentido”.

Por esta razón muchos científicos aconsejan que, ahora que estamos tratando de interceptar señales de radio de otros sistemas solares, si percibimos algún mensaje, hay que esperar un poco antes de responder. Pero hemos estado transmitiendo señales de radio y de televisiones durante tantos años que cualquier civilización avanzada ha podido recibir ya nuestras emisiones. De modo que en última instancia no nos queda mucho para elegir: o se disponen a entrar en contacto con nosotros o no, y si sí se disponen a hacerlos, nada podemos decir acerca de su benevolencia o perversidad.

Incluso si resultan ser perversos, su llegada sería indirectamente útil ya que a las naciones de la Tierra no les quedaría más remedio que unirse y formar un frente común para defender el planeta. Creo que fue André Maurois quien sugirió hace muchos años que el mejor modo de lograr la paz del mundo consistiría en fingir una amenaza exterior; no es mala idea. Pero yo no pienso que debamos contemplar el contacto con extraterrestres con prevención o dudar en visitar otros planetas por miedo a lo que allí podamos hallar. Si los otros no toma contacto con nosotros, nosotros debemos tomar contacto con ellos: es nuestro destino.

Playboy: Ha indicado usted hace un momento que no es probable que exista vida inteligente en nuestro sistema solar. ¿Por qué?

Kubrick: Por lo que sabemos de los demás planetas de este sistema parece improbable que exista en ellos inteligencia, dadas las temperaturas de sus superficies y atmósferas que los hacen inhabitables para formas de vida superiores. No es probable, pero no es imposible. Apuntaré que existen huellas que dan que pensar en el otro sentido. Por ejemplo, mientras la opinión común de los científicos rechaza la posibilidad de vida inteligente en Marte – en cuanto algo opuesto a la vida vegetal o a formas inferiores de vida orgánica -, no faltan eminentes personalidades que piensan lo contrario. El doctor Frank B. Salisbury, profesor de Fisiología Vegetal de la Universidad de Utah, ha afirmado en un estudio aparecido en la revista *Science* que si en un planeta existe vegetación, es lógico que haya formas de vida de orden superior que se alimenten con ella. “A partir de ahí”, escribe, “falta un solo paso – aunque, lo reconozco, ha de ser largo – para llegar a ser inteligente.

También señala Salisbury que los astrónomos han observado extraños destellos de luz, posiblemente explosiones de gran magnitud, en la superficie de Marte, y algunos de ellos exhalan nubes: sugiere que podría tratarse de explosiones nucleares. Otro aspecto misterioso de Marte lo constituyen las extrañas órbitas de sus dos satélites gemelos. Phobos y Deimos, descubiertos en 1877, precisamente en el mismo año que Schiaparelli descubrió sus famosos “canales” marcianos que tantos problemas siguen planteando. Un astrónomo eminente, el doctor Josif Shklovsky, ponente del departamento de radioastronomía del Instituto Astronómico Shternberg de Moscú, ha sugerido la teoría de que ambas lunas son satélites artificiales lanzados al espacio por los marcianos hace miles de años en un esfuerzo para escapar a la muerte de la superficie de su planeta. Basa su teoría en el hecho de que esas dos lunas, a diferencia de los demás 31 satélites de nuestro sistema solar, giran *más deprisa* que su planeta. La órbita de Phobos, además, se está deteriorando de un modo inexplicable y el satélite se encuentra cada año más cerca de la superficie de Marte. Según Shklovsky, estas dos circunstancias sólo se explican si las dos lunas están *huecas*.

Shklovsky cree que dichos satélites son los últimos restos de una civilización marciana extinguida, pero el profesor Salisbury va más allá y sugiere que ambos fueron lanzados al espacio en los últimos cien años. Apuntando que las lunas se descubrieron en 1877

mediante un telescopio relativamente poco potente y que, en cambio, un telescopio mucho más potente observaba a Marte en 1862 – año en que el planeta estaba más cerca de la Tierra - , se pregunta: “¿Hay que atribuir el error de 1862 a la imperfección del telescopio utilizado o hay que pensar que los satélites fueron lanzados entre 1862 y 1877?” Naturalmente, no hay respuestas sino sólo preguntas, pero resulta fascinante especular. De todos modos, en una valoración conjunta, creo que las pruebas presentadas hasta hoy se inclinan en contra de la existencia de vida en Marte.

Playboy: ¿Qué nos dice de la posibilidad, cuando no de la probabilidad, de vida inteligente en otros planetas?

Kubrick: La mayor parte de los científicos descartan la posibilidad de vida en los demás planetas, ya que las temperaturas de sus superficies son de miles de grados por encima o por debajo de cero y su atmósfera debe de ser venenosa. Supongo que es posible que la vida aparezca en estos planetas sobre una base de amoníaco o metano líquido, pero no parece probable. En cuanto a Venus, las pruebas Mariner indican que la temperatura de la superficie de dicho planeta es aproximadamente de 800 grados Fahrenheit, lo cual descarta la base química para un desarrollo de vida molecular. Tampoco puede existir vida inteligente autóctona en la Luna, debido a la absoluta carencia de atmósfera, al menos vida en el sentido que nosotros la entendemos, aunque sé que no es imposible que la inteligencia se dé en rocas, cristales o estatuas, con una vida de base silícica, o en gases o partículas eléctricas. Estos seres no desarrollarían una tecnología. Pero si su inteligencia pudiera controlar la materia, ¿para qué iban a necesitarla? Nada habría en ellos con todo, ni remotamente humanoide.

Playboy: ¿Qué piensa usted que podemos hallar en la Luna?

Kubrick: Creo que el aspecto más atractivo de la conquista lunar es el siguiente: que si razas extrañas llegaron a visitar la Tierra en un pasado remoto y dejaron artefactos para que el hombre los descubriera en el futuro, probablemente escogieron el árido vacío lunar, en el que no cabe el deterioro y cualquier objeto puede existir durante milenios. Sería inevitable que cuando el hombre evolucionara tecnológicamente, alcanzara su satélite más cercano y hallara la tarjeta de visita de los alienígenas: tal vez un mensaje de felicitación, un tesoro oculto de conocimientos secretos o simplemente una alarma cósmica que dé la señal de que otra raza domina ya el vuelo espacial. Esa era, naturalmente, la situación central de 2001.

Pero otra cuestión igualmente fascinante es la de si podría existir otra raza de vida inteligente en la Tierra. El doctor John Lilly, cuyas investigaciones en torno a los delfines han sido financiadas por la Administración Aeronáutica y Espacial de la Nación, ha reunido pruebas considerables que apuntan a la posibilidad de que el delfín, ese animal de nariz de botella, pueda ser tan inteligente o más que el hombre. Apoya su hipótesis no sólo en el tamaño de su cerebro – que es mayor que el humano y tiene una corteza más compleja – sino en el hecho de que los delfines han desarrollado un verdadero lenguaje. Lilly está tratando – y ya ha obtenido algunos éxitos iniciales – de descifrar dicho lenguaje y establecer comunicación con los delfines. El interés de la NASA en el asunto es obvio, dado que aprender a comunicarse con los delfines sería un precedente muy instructivo a la hora de aprender a comunicarse con razas inteligentes de otros planetas. Naturalmente, si los delfines son inteligentes, su cultura tiene que ser forzosamente de tipo no tecnológico, ya que, al faltarles un pulgar prensil, no pueden crear herramientas. También podría ocurrir que

su inteligencia fuera de un orden completamente distinto de la humana, en cuyo caso la comunicación sería mucho más difícil. El doctor Lilly ha escrito: “Es probable que su inteligencia sea comparable a la nuestra pero de un modo muy extraño... puede que tengan un nuevo tipo de cerebro grande tan distinto del nuestro que no sea imposible, en el curso de nuestra vida llegar a comprender sus procesos mentales.” Su cultura podría haberse dedicado exclusivamente a componer poemas o establecer conceptos matemáticos abstractos, y podrían ser capaces de comunicarse telepáticamente para complementar su lenguaje subacuático.

Lo que resulta particularmente interesante es que los delfines parecen haber desarrollado un concepto de altruismo: las historias de marineros naufragados y rescatados por delfines que los llevaron a la playa no son cuentos de viejas. Pero estoy bastante preocupado por ciertos acontecimientos recientes que indican no sólo cómo podemos tratar a los delfines sino también cómo podríamos tratar razas inteligentes de otros planetas. Se dice que la Armada, impresionada por la aparente inteligencia de los delfines, ha estado utilizándolos para experimentos de destrucción submarinos, sujetando un torpedo a un delfín y haciéndolo explotar cuando se halla cerca de un submarino enemigo. Oficialmente estos experimentos se han negado; pero si son ciertos, me temo que aprenderemos más acerca del hombre a través de los delfines que viceversa. En este aspecto, los rusos parecen estar, paradójicamente, mucho más avanzados que nosotros: recientemente han prohibido la caza del delfín en aguas rusas sobre la base de que el “camarada delfín” es un ser inteligente y matarle equivale a un asesinato.

Playboy: Aunque la gente suele tomarse a risa los platillos volantes, se ha discutido seriamente en medios científicos la posibilidad de que los ovnis sean fuerzas aéreas extrañas. ¿Qué piensa usted?

Kubrick: El estudio más serio sobre los ovnis que he leído recientemente, ha sido escrito por L. M. Chassin, un general de las Fuerzas Aéreas francesas que ha formado parte de la NATO. Afirma que, desde cualquier punto de vista, se han reunido suficientes datos procedentes de fuentes fidedignas – astrónomos, pilotos, operadores de radar, etc.- como para empezar una investigación seria y a nivel mundial sobre el fenómeno de los ovnis. De hecho, si se para usted a examinar una parte de las pruebas, verá que muchos han sido enviados a la cámara de gas por mucho menos. Es posible que todos los gobiernos de la Tierra se tomen los ovnis en serio y tal vez estén ya llevando a cabo estudios secretos para determinar su origen, naturaleza y procedencia. Si es así, tal vez no hagan públicos sus resultados por miedo a que la gente se alarme: el peligro de un shock cultural derivado de la confrontación con lo desconocido del que estábamos hablando y que es uno de los elementos de 2001 (el silencio en torno al descubrimiento del monolito en la Luna). Pero pienso que incluso el dos por ciento de ovnis avistados, que el Proyecto de Libro Azul de las Fuerzas Aéreas admite como inexplicable por los medios convencionales, justificaría una investigación seria. Según parece, la investigación autorizada por el gobierno que se lleva a cabo en la Universidad de Colorado no tiene nada de serio.

Una señal esperanzadora de que acabará prestándose a este tema la atención seria que merece la constituye, sin embargo, la conversión tardía pero ejemplar del doctor. J. Allen Hynek, que fue desde 1948 asesor de las Fuerzas Aéreas en materia de ovnis y ahora es ponente del departamento de astronomía de la Universidad del Noroeste. Hynek, que se burló muchísimo de los ovnis, cree ahora que requieren una atención especialísimo – como

escribió en *Playboy* (diciembre de 1967) – e incluso admite que las pruebas existentes puedan indicar una posible conexión con vida extraterrestre. Nos dice: “Quedaré muy sorprendido si un estudio intenso no da resultado. Al contrario, pienso que la humanidad puede estar en el umbral de la mayor aventura desde que la naciente inteligencia humana se puso a contemplar el universo.” Estoy de acuerdo con él.

Playboy: Si los platillos volantes existen. ¿Quién o qué piensa usted que son?

Kubrick: No lo sé. Las pruebas nos demuestran que están aquí, pero no nos dicen qué son. Alguno escritores de ciencia ficción teorizan medio en serio que se trata de lanzaderas que corren sobre el telar del tiempo atravesando eones en uno y otro sentido, y procedentes de un futuro en que el hombre ya dominaría el viaje en el tiempo; y creo que el biólogo Ivan Sanderson ha adelantado la teoría de que pueden ser algún tipo de animal espacial que habite la parte superior de la estratosfera, aunque me resisto a participar de esa idea. También es posible que se trate de un fenómeno perfectamente natural, tal vez de una cadena de relámpagos, según ha sugerido un científico americano. Aunque eso no explica algunas de las fotos tomadas por fuentes fidedignas, como la Armada argentina, que muestran claramente objetos metálicos esféricos flotando en el espacio. Como habrá usted notado, estoy fascinado por los ovnis y sólo siento que el tema haya sido desacreditado por los que hablan de platillos pilotados por humanoides verdes de tre pies de altura y con cabezas puntiagudas. Ese tipo de enfoques pueden llevar a dejar de lado el fenómeno, cosa que haríamos a nuestro propio riesgo.

Creo que otro problema – y una de las razones por las que, a pesar de la cantidad e pruebas aducidas, el interés público no ha sido grande – lo constituye el hecho de que la mayoría no quiere pensar en que extraterrestres puedan estar moviéndose por nuestro cielo y observándonos como si fuéramos chinchas. La idea resulta demasiado incómoda: sacude nuestra pequeña Weltanschauung, ordenada, tranquilizadora, “sanitizada”: el cosmos está ya a años luz de Scarsdale. Este podría ser un mecanismo para la supervivencia, pero también podría cegarnos respecto al que puede ser el momento más dramático e importante de la historia del hombre: el contacto con otra civilización.

Playboy: Entre las razones que aducen los que dudan del origen interestelar de los ovnis esta la teoría de la relatividad de Einstein, que afirma que la velocidad de la luz es absoluta y nada puede sobrepasarla. Un viaje desde la más cercana de las estrellas duraría miles de años. Declaran que los viajes interestelares deben descartarse por este motivo: al menos por lo que hace a seres inteligentes cuya vida dure lo que la de los humanos más longevos. ¿Le parece válido este argumento?

Kubrick: Me gusta creer que hayamos penetrado en las últimas profundidades del conocimiento acerca de las leyes físicas del universo. Parece bastante presuntuoso pensar que en unos pocos centenares de años hemos llegado a saber la mayor parte de lo que se puede saber. No creo, por tanto, que se pueda declarar dogmáticamente que la luz es el límite absoluto de la velocidad del universo. No me fío de los dogmas de la ciencia; suelen durar muy poco tiempo. Los científicos más eminentes de Europa del siglo diecinueve se reían de los meteoritos partiendo de que “las piedras no pueden caer del cielo”, y un año antes del Sputnik, uno de los principales astrofísicos del mundo afirmó que “los vuelos espaciales son puro camelo”. En realidad, ya se están llevando a cabo estudio teóricos extremadamente interesantes – uno de ellos por el doctor Gerald Feinberg, de la

Universidad de Columbia – que indican que, en determinadas condiciones, ciertas cosas pueden sobrepasar la velocidad de la luz. Además existe la posibilidad de que la limitación que la velocidad de la luz supone, en el caso de que sea absoluta, pueda obviarse mediante un atajo de tipo espacio-tiempo, como ha sugerido Arthur Clarke. Pero tomemos otro medio, algo más conservador, de burlar esta limitación: si conseguimos desarrollar el contacto por radio entre nosotros y otra civilización, dentro de doscientos años habremos alcanzado un estadio en ingeniería genética en el que la otra raza podrá transmitirnos su código genético por radio y nosotros seremos capaces de recrear su estructura DNA y duplicar artificialmente un ser de su especie en nuestros laboratorios, y viceversa. Eso sólo puede parecer fantástico a los que no han seguido los adelantos tremendos que ha llevado a cabo la ingeniería genética.

Pero, incluso en caso de que no podamos conseguir la velocidad de la luz, los viajes interestelares no serían imposibles. Siempre que descartamos el vuelo espacial más allá de nuestro sistema solar basándonos en que duraría miles de años, estamos pensando en seres con una vida de duración parecida a la nuestra. Existen moscas que viven su entera existencia – nacimiento, reproducción y muerte – en 24 horas; pues bien, puede que el hombre sea, respecto a otras criaturas del universo, lo que dichas moscas son al hombre. Puede que haya muchísimas razas en el universo las vidas de cuyos individuos duren cientos de miles o incluso millones de años, para las cuales un viaje a la Tierra de 10.000 años sería algo así como un corto paseo por el parque. Pero incluso partiendo de nuestras propias posibilidades, dentro de relativamente pocos años será posible congelar a los astronautas o provocar una suspensión hibernatoria de sus funciones vitales que se prolongue durante todo el vuelo interestelar. Podrían pasar 300 o 1000 años en el espacio y verse despertados automáticamente, sintiéndose como si hubieran estado durmiendo ocho horas.

La teoría de la velocidad de la luz puede aplicarse, también, a favor de los viajes largos: el factor de la “dilatación temporal” en la teoría de la relatividad de Einstein dignifica que a medida que un objeto acelera hacia la velocidad de la luz, la velocidad del tiempo decrece. Todo seguiría normalmente a bordo de la aeronave, pero si hubieran estado lejos de la Tierra durante cincuenta y seis años, por ejemplo, a su regreso serían sólo veinte años más viejos que cuando partieron. Por todo lo cual, no me dejó impresionar por la afirmación de algunos científicos de que el límite de la velocidad de la luz hace imposibles los viajes interestelares.

Playboy: Acaba usted de hablar de congelar a los astronautas para viajes espaciales muy largos, como en los “hibernáculos” de 2001. Como usted sabe, el físico Robert Ettinger y otros han lanzado la idea de congelar cuerpos muertos en nitrógeno líquido hasta el día en que puedan ser resucitados. ¿Qué le parece la idea?

Kubrick: Me he interesado en ella durante muchos años y me parece muy factible. De hecho, pienso que dentro de diez años una de las industrias más florecientes en Estados Unidos y en el resto del mundo será la congelación de cadáveres: lo recomiendo como un buen campo de inversiones a los especuladores con imaginación. La tesis del doctor Ettinger es muy simple: si un cuerpo se congela en nitrógeno líquido a una temperatura cercana a cero – menos de 459.6 grados Fahrenheit – y se conserva adecuadamente, puede ser posible en un futuro más o menos inmediato descongelar el cuerpo y curar la enfermedad o reparar el daño físico que fue la causa de la muerte. Desde luego, en este

asunto quedan muchos puntos al azar: no tenemos manera de saber si la ciencia futura llegará a descubrir algún medio de curar supuestos extremos de cáncer o incluso si llegará a resucitar con éxito un cuerpo congelado. Además, el cadáver sufre daños en el curso del proceso congelador: se forman cristales de hielo en el torrente circulatorio. Y a menos que el cuerpo se congele en el mismo momento de la muerte, empiezan a deteriorarse las células del cerebro. Pero ¿qué podemos perder con ello? Nada, y podríamos ganar la inmortalidad. Permítame que le lea lo que ha escrito el doctor Ettinger: “Se ha creído durante mucho tiempo que la frontera entre la vida y la muerte era simple y obvio. Un hombre vivo respira, suda y hace observaciones absurdas; un muerto se limita a yacer, no presta atención y con el tiempo se pudre. Pero hoy se sabe que la cosa no es tan sencilla”.

De hecho, si examina seriamente la idea de congelar a un muerto, no resulta ni mucho menos tan fantástica como parece a primera vista. Después de todo, muchísimos pacientes “mueren” sobre la mesa de operaciones y son resucitados mediante la estimulación artificial del corazón al cabo de algunos segundos o incluso de algunos minutos, y no hay diferencia sustancial entre resucitar a un paciente al cabo de tres minutos de su muerte clínica o tras un intermedio de trescientos años. Afortunadamente, la idea de la hibernación está recibiendo cada día más atención en el mundo de la ciencia. El doctor francés Jean Rostand, biólogo internacionalmente respetado, ha propuesto la idea de que todas las naciones empiecen un programa de congelación, costado con fondos del gobierno y dirigido por los mejores científicos de la nación. “porque cada día que pasa”, dice, “se van miles de hombres a una tumba innecesaria”.

Playboy: ¿Ha pensado en hacerse congelar?

Kubrick: Me haría congelar si existieran ya las facilidades adecuadas, pero, por desgracia, todavía no existen. Algunas organizaciones están tratando de divulgar información y de conseguir fondos para desarrollar un programa efectivo de congelación – la Sociedad para la Extensión de la Vida de Washington, la Cryonics Society de New York, etc -, pero aún estamos en la infancia de la criobiología. Hasta hoy, todos los sistemas de hibernación existentes – y hay bastantes – no están lo suficientemente perfeccionados como para ofrecer verdaderas esperanzas. Pero esta situación cambiará probablemente antes de lo que suponemos.

Debemos Recordar – especialmente aquellos que tienden a calificar el tema del descabellado – que la ciencia ha hecho progresos formidables en los últimos cuarenta años; en ese breve período de tiempo, una amplia gama de enfermedades que fueron el azote de la humanidad, desde la viruela a la difteria, han sido virtualmente eliminadas mediante las vacunas y los antibióticos; mientras que otras, como la diabetes, han sido controladas – aunque no completamente eliminadas – mediante específicos como la insulina. Los trasplantes de órganos son ya remedio corriente y ya se están preparando bancos de riñones, pulmones, brazos y corazones con vistas a un futuro próximo.

El doctor Ettinger predice que un “hibernado” que hubiera muerto en un accidente o a causa de profundos daños internos podría verse resucitado en un hospital del futuro. Sus órganos internos – corazón, pulmones, hígado, riñones, estómago y demás – podrían ser injertos, implantados tras haber sido desarrollados en un laboratorio a partir de células de algún donante. Sus brazos y piernas podrían ser “artefactos de metal o de plástico, gobernados por pequeños motores”. Sus células cerebrales, escribe Ettinger, “podrían ser nuevas en su

mayoría, regeneradas a partir de las pocas que se hubiesen salvado y algunos de sus recuerdos y rasgos de la personalidad podrían haberse imprimido en esas nuevas células con micro técnicas de química y física". El desafío principal del científico del futuro no será la resurrección sino la eliminación de la causa originaria de la muerte y en este campo recientes experimentos nos obligan a ser optimistas De modo que, antes de rechazar la idea de la congelación, vale la pena dar un repaso a lo que se ha alcanzado en unas pocas décadas, y pensar en qué podemos ser capaces de conseguir en los siglos venideros.

Playboy: Los que se oponen a la hibernación afirman que la muerte es la culminación natural e inevitable de la vida y que no hay que eliminarla, anquen podamos hacerlo. ¿Qué les respondería?

Kubrick: La muerte no es más natural que la viruela o la difteria. La muerte es una enfermedad, tan susceptible de ser curada como otra cualquiera. Durante millones de años la impotencia del hombre ante la muerte le ha llevado, en interés de su propia salud mental a aceptarla como un fin inevitable. Pero con el progreso de la ciencia esa ya no es necesario ni siquiera deseable. La congelación es tan sólo uno de los medios posibles de vencer a la muerte; los que deseen una muerte "natural", que se mueran, del mismo modo que los que en el siglo pasado querían pasar por los sufrimientos "que Dios había previsto para ellos" se oponían a la anestesia. Como ha escrito el doctor Ettinger: "A cada cual los suyo y todo cuanto puedo decir a los que no escojan la congelación es que... se pudran tranquilamente"

Playboy: La congelación y la resurrección de los muertos son técnicas científicas revolucionarias que podrían transformar nuestra sociedad. ¿Qué cambios sociales y científicos prevé usted para el año de su película, el 2001?

Kubrick: Quizás el mayor adelanto que hayamos conseguido en el año 2001 es la eliminación de la vejez. Hemos estado hablando de la lucha de los científicos contra la enfermedad; incluso suponiendo que venzan en ella, queda el azote de la ancianidad. Demasiada gente cree que la decrepitud senil es, como la muerte, inevitable. En absoluto. El respetadísimo científico ruso V. F. Kuprevich ha escrito: "Estoy convencido de que acabaremos hallando el medio de desconectar los mecanismos que hacen que las células envejezcan." El doctor Bernard Strehler, gerontólogo eminente, afirma que no es característica ineludible de las células o de los metazoos la imposibilidad de funcionar perpetuamente y auto regenerarse.

Un indicio alentador en este sentido es el libro del doctor Hans Selye *Calciphylaxis*, en el cual mantiene el autor que la vejez viene causada por el desplazamiento del calcio en el interior del organismo, desplazamiento que puede detenerse haciendo circular por el sistema determinados compuestos del hierro que neutralicen el calcio, lo absorban y eviten que impregne las mucosas. El doctor Selye predice que pronto estaremos en condiciones de evitar que el hombre de sesenta años pase a la condición de noventa. Selye podría haber añadido que el sexagenario podría permanecer sexagenario durante cientos o incluso miles de años si se eliminaran todas las demás enfermedades. Dicha inmortalidad podría incluso quedar sustraída a los accidentes: suponiendo que un hombre fuera atropellado por una apisonadora, sería posible regenerar su cuerpo y mente a partir de una partícula mínima, si la ingeniería genética sigue progresando con la misma rapidez que lo ha hecho hasta hoy.

Playboy: ¿Qué efectos producirán esos adelantos científicos en el modo de vida a principios del próximo siglo?

Kubrick: Es casi imposible decirlo. ¿Quién hubiera podido prever en 1900 cómo iba a ser la vida en 1968? Es mucho más fácil hacer predicciones en torno a la tecnología que en torno a la vida humana. La política y las cuestiones mundiales cambian tan rápidamente que resulta muy difícil predecir el futuro de las instituciones sociales incluso a diez años vista. En el año 2001 tanto podemos estar viviendo en un paraíso gandhiano en el que todos los hombres sean hermanos, como en una dictadura neofascista, o incluso seguir trampeando como en el presente. De todos modos, a medida que la tecnología avance, es indudable que todo el concepto del ocio mejorará cuantitativa y cualitativamente.

Playboy: ¿Qué nos dice del campo de las diversiones?

Kubrick: Estoy convencido de que tendremos cine y televisión sólo en tres dimensiones y es posible que aparezcan formas absolutamente nuevas en diversión y educación. Puede que exista una máquina que se conecte al cerebro y nos lleve a una experiencia onírica “real” en la que nos convirtamos en el héroe de una historia de amor o de aventuras. En un nivel más serio, una máquina parecida podría servir para inyectar conocimientos; de este modo cabría, por ejemplo, aprender a hablar el alemán perfectamente en veinte minutos. Hasta ahora los procesos de aprendizaje han sido tan lentos que se necesita un adelanto.

Por otra parte, esas cosas comportan también peligros; parece ser que en Yale han estado haciendo experimentos en los que han conseguido localizar y estimular mediante electrodos el centro de placer del cerebro de un ratón, con el resultado de que el ratón experimentó un orgasmo de ocho horas. Si todos tuviéramos fácil acceso a un placer tan intenso, podríamos muy bien convertirnos en una raza de zombies sensualmente estupidizados encerrados en aparatos estimulantes, con el resultado de que nuestros cuerpos y mentes acabarían por atrofiarse. El mismo problema podría presentarse con las drogas psicodélicas: nos prometen un mundo de sensaciones desatadas, pero tienen el peligro de acabar por retraernos a un mundo somático absolutamente interior desconectándonos de la vida. Por el momento no existen drogas ideales: supongo que en el 2001 habremos descubierto productos químicos libres de efectos físicos, mentales o genéticos adversos y capaces de dar alas a nuestras mentes y ensanchar el campo de la percepción más allá de los límites que la evolución le ha señalado.

De hecho, hasta ahora la percepción en los niveles más profundos ha resultado, desde el punto de vista de la evolución, perjudicial para la supervivencia: si el hombre de las cavernas se hubiera sentado en una roca a admirar un hermoso crepúsculo o la compleja configuración de una nube, no hubiese exterminado a las especies rivales, pero tampoco hubiese llegado a dominar el planeta. Hoy, sin embargo, el hombre se halla ante la situación sin precedentes de ser dueño de una serie de recursos materiales y tecnológicos potencialmente ilimitados, y disponer al mismo tiempo de mucho tiempo libre. Por fin se le ha presentado la oportunidad de mirar hacia su propio interior y más allá de sí mismo con una nueva perspectiva, sin poner en peligro ni frustrar el progreso de su especie. Las drogas, bien utilizadas, pueden resultar un guía valioso en esa nueva expansión de nuestra conciencia. Pero si se emplean para enturbiar en vez de extender la percepción, pueden tener una influencia muy negativa. En el 2001 habrá sin duda drogas fascinantes: el problema reside en *cómo* las utilizaremos.

Playboy: ¿Ha tomado usted LSD alguna vez o alguna otra de las llamadas drogas “ampliadoras” de la percepción?

Kubrick: No. Creo que las drogas prestan mayor utilidad al público que al artista. Pienso que la ilusión de fundirse con el universo, la identificación con los objetos de nuestro alrededor y la sensación de paz y reposo absolutos no son el estado ideal para el artista. Tranquiliza la personalidad creadora, que sólo medra con el conflicto, el choque y la fermentación de las ideas. La trascendencia del artista tiene que estar en su obra: no tiene que poner barreras entre él mismo y la fuente de su subconsciente. Una de las razones que me ha llevado a oponerme a el LSD reside en que las personas que conozco que lo usan son absolutamente incapaces de distinguir entre las cosas que son verdaderamente interesantes y estimulantes y las que sólo parecen serlo en el estado de beatitud que la droga proporciona en un “buen” viaje. Pierden por completo sus facultades críticas, perdiendo contacto con uno de los campos de la vida que resultan más apasionante. Quizás cuando *todo* es necesario, nada es hermoso.

Playboy: ¿Qué estadio cree que habrá alcanzado la revolución sexual en el 2001?

Kubrick: También en este terreno sólo caben especulaciones. Tal vez haya una reacción contra las corrientes actuales y el péndulo retroceda hacia una especie de neo puritanismo. Pero es más probable que la revolución sexual, bajo los auspicios de la píldora, se extienda. Tal vez sea posible que ambos participantes en el acto sexual experimenten simultáneamente las sensaciones del otro mediante drogas, o bien aguzando o amplificando mecánicamente las funciones ESP latentes. Tal vez nos convirtamos en seres sexualmente polimorfos, con infinitas posibilidades de intercambio. La posibilidad de explorar nuevas áreas de experiencia sexual no tiene límites.

Playboy: ¿Si prevalecen estas corrientes, piensa usted que el amor romántico estará pasado de moda en el 2001?

Kubrick: La gente halla más fácil cada día tener relaciones íntimas satisfactorias fuera del concepto de amor romántico, que por cierto, es una adquisición bastante reciente, que se desarrolló en la corte de Eleonor de Aquitania en el siglo XII. Pero la relación amorosa básica está demasiado arraigada en la psique del hombre para no perdurar en una u otra forma. No va a ser fácil vencer nuestra programación emotiva originaria. El hombre sigue teniendo los mismos instintos que atan a la pareja – amor, celos, posesividad -; hace millones de años las necesidades de supervivencia tribal e individual se los inculcaron y siguen ahí, muy cerca de la superficie, incluso en esos tiempos pretendidamente ilustrados y liberados.

Playboy: ¿Piensa usted que en el 2001 la institución de la familia, que algunos científicos han calificado de moribunda, se habrá convertido en algo muy distinto de lo que es ahora?

Kubrick: Es fácil soltar una serie de argumentos intelectualmente impresionantes contra la familia como institución (su autoritarismo intrínseco, etc.), pero, si las cosas se miran fríamente, la familia resulta ser la unidad más primitiva y vital de la sociedad. Puede usted hallarse junto a la puerta de la habitación de su esposa, en el hospital, cuando está dando a luz, y mascullar: “¡Dios mío! ¡Qué responsabilidad! ¿Hago bien aceptando una obligación tan terrible? ¿Qué estoy haciendo aquí?”, pero luego, cuando entre y vea la cara del niño - ¡zas! – la programación primitiva se sobrepone a todo lo demás y su respuesta será gozosa y alegre. Es un caso clásico de estructuras sociales genéticamente implantadas en el individuo. Hay muy pocas cosas en el mundo que tengan una importancia incuestionable en sí mismas y no sean susceptibles de debate o argumentación racional, pero la familia es una

de ellas. Tal vez el hombre se haya “liberado” demasiado a través de la ciencia y las corrientes sociales. Se ha apartado de la religión y ha saludado la muerte de los dioses; las lealtades imperativas del viejo estado nacional se están disolviendo y todos los antiguos valores sociales y éticos, por más reaccionarios y estrechos que fueran, están en trance de extinguirse. El hombre del siglo veinte se encuentre, sin carta de navegar, en un bote desprovisto de timón; si no quiere enloquecer durante el viaje, ha de tener algo de qué preocuparse, algo que sea más importante que él mismo.

Playboy: Algunos críticos han notado en gran parte de su obra, no sólo un profundo pesimismo, sino también una especie de misantropía. En *Dr. Strangelove*, por ejemplo, un crítico comentó que su actitud, en cuanto director, a pesar del mensaje antibelicista de la película, parecía absolutamente ajena y despreocupada por la aniquilación de la humanidad, casi como si se estuviera purgando a la Tierra de una infección. ¿Hay algo de verdad en ello?

Kubrick: ¡No, por Dios! El hecho de que un hombre reconozca el absurdo esencial de la humanidad, sus fallos y pretensiones, no quiere decir que deje de preocuparse por ella. A mi modo de ver, la única inmortalidad es la que pone en peligro la especie y el único mal absoluto, el que la amenaza de aniquilación. Creo en las posibilidades del hombre y en su capacidad de progresar. En *Strangelove* traté de esa irracionalidad inherente en el hombre que amenaza con destruirle; esta irracionalidad está dentro de nosotros y debemos vencerla; pero el reconocimiento de la locura no implica su elogio, ni la desesperación ante la posibilidad de curarla.

Playboy: En los cinco años que han seguido al estreno de *Dr. Strangelove*, las dos máximas potencias nucleares, Estados Unidos y Rusia, han llegado a acuerdos sustanciales. ¿Piensa usted que ello ha reducido el peligro de una guerra atómica?

Kubrick: No. Más bien creo que la confiada *détente* americano-soviética *aumenta* la amenaza de una guerra accidental por negligencia; esa ha sido siempre la mayor amenaza y la más difícil de suprimir. El peligro de que las armas nucleares sean usadas (por una potencia de segundo orden, tal vez) es tan grande, si no mayor que nunca, y más sorprende que el mundo haya podido acomodarse a él sin perturbaciones aparentes.

Me preocupa, sobre todo, la posibilidad de que la guerra surja como consecuencia de una explosión repentina en alguna parte del mundo, que desencadene una reacción de pánico y lance a hombres asustados y confusos a decisiones que no tomarían jamás de forma racional. Por si esto fuera poco, la amenaza más seria reside en que un psicópata que se haya alzado hasta el poder en alguna parte del mundo empiece una guerra o al menos intercambio limitado de armas nucleares que devasten extensos territorios y causen innumerables víctimas. Este era el tema de *Dr. Strangelove*; y yo no estoy absolutamente seguro de que en algún lugar del Pentágono o del Ejército Rojo no se encuentre un auténtico General Jack D. Ripper.

Playboy: Los estrategas de la seguridad han sugerido que un medio de evitar que un chalado empezara una guerra consistiría en someter a test psicológicos a todo el personal clave en la organización nuclear. ¿Sería efectiva esta medida?

Kubrick: No, porque cualquier perturbado que hubiera sido capaz de elevarse dentro del sistema, poseería forzosamente un autocontrol considerable y sería capaz de enmascarar

sus obsesiones. Hasta cierto punto ya existen dichos test, pero hay que estar muy loco para traicionarse en ellos y ahora nos estamos refiriendo a una personalidad de tipo psicópata, pero capaz de controlarse. Más dejando aparte los test, ¿cómo asegurarse objetivamente de la salud mental del Presidente, en el cual, como General en Jefe, recae en última instancia la responsabilidad del uso del arma nuclear? No es probable pero tampoco imposible que un día tengamos un Presidente psicópata o que sufra una crisis nerviosa, o un Presidente alcohólico que, en plena borrachera, empiece una guerra. Me dirá que sus ayudantes se darían cuenta de ello y lo detendrían, pero ¿quién sabe? Menos rebuscado y todavía más peligroso resulta la posibilidad de que un psicópata se introduzca en el servicio de la Casa Blanca. ¿Se imagina lo que hubiera podido suceder si, cuando el asunto de los misiles de Cuba, un camarero desequilibrado hubiese echado LSD en el café de Kennedy o, al otro lado, en el vodka de Krushev? Las posibilidades son escalofriantes.

Playboy: ¿Comparte el punto de vista de algunos psiquiatras, según los cuales la tensión producida por el equilibrio del poder nuclear, con todos sus riesgos de una catástrofe universal, podría reflejarse en una especie de deseo de muerte colectivo?

Kubrick: No, pero pienso que el miedo a la muerte nos ayuda a explicar la razón de que la gente acepte esa espada de Damocles sobre sus cabezas con tanta ecuanimidad. El hombre es la única criatura que tiene conciencia de su propia mortalidad y que, al mismo tiempo, es en términos generales incapaz de conformarse con todas las implicaciones de dicha certeza. Millones de personas, en mayor o menor grado, experimentan ansiedades, tensiones y conflictos emocionales que frecuentemente se manifiestan en forma de neurosis y esa falta de alegría que impregna sus vidas de frustración y amargura y que aumenta a medida que envejecen y ven que la tumba se abre a sus pies. Como sea que cada vez hay menos gente que se acoja en la religión, pienso que de una forma inconsciente la idea de que, en caso de guerra nuclear, el mundo morirá con ellos, les produce un cierto placer. Dios ha muerto, pero la bomba perdura; así no se sienten tan solos ante su propia mortalidad. Sartre escribió que si hay algo que alegraría a un hombre a punto de ser ejecutado, sería decirle que, al día siguiente, un cometa haría saltar la tierra en pedazos, destrozando a todos los humanos. No hay que ver en ello un deseo de muerte colectiva o una tendencia general a la autodestrucción, sino más bien un reflejo de la terrible soledad de la muerte. Eso es muy pernicioso, naturalmente, porque aborta la posibilidad de que el mundo se vea galvanizado por la ira y la indignación y le lleve a poner término a una situación en que unos líderes políticos de los dos bandos están seriamente dispuestos a incinerar a millones de personas en nombre de un mal llamado interés nacional.

Playboy: ¿Es usted un pacifista?

Kubrick: No estoy muy seguro de qué quiera decir pacifismo. ¿Hubiera sido un acto de moral superior haberse sometido a Hitler para evitar la guerra? No lo creo. Pero la historia está llena de guerras absurdas como la Primera Guerra Mundial, lo que está pasando en Vietnam o todas las guerras religiosas. Sin embargo, lo que convierte la situación actual en algo absolutamente distinto de todo lo que se ha vivido hasta hoy es el hecho de que el hombre tenga miedos suficientes para destruir toda su especie y posiblemente el planeta. El problema que se ofrece en el momento de querer dramatizar esto para el público es que todo parece abstracto y poco real. Es como decirle: "El sol va a morir dentro de un billón de años." Se necesita un cambio hacia una situación alternativa al presente equilibrio de terror, una situación que la gente pueda entender y apoyar.

Playboy: ¿Piensa usted que un gobierno mundial poderoso o un sistema social, político y económico radicalmente nuevo sería capaz de conjurar de un modo inteligente y duradero problemas como el de la guerra nuclear?

Kubrick: Ninguno de los sistemas ensayados hasta hoy ha dado buenos resultados, pero no se me ocurre con qué reemplazarlos. La idea de que un grupo de filósofos reyes lo gobiernen todo con paternalismo omnisciente y bondadoso siempre ha resultado atractiva, pero ¿dónde hallar a esos filósofos reyes? Y en caso de hallarlos, ¿cómo buscarles sucesores? No, hay que reconocer que la sociedad democrática, a pesar de sus deficiencias y contradicciones, sigue siendo el mejor sistema que se ha inventado. Creo que fue Churchill quien comentó que la democracia es el peor sistema del mundo, exceptuando a todos los demás.

Playboy: Se le ha acusado de manifestar en sus películas una fuerte hostilidad a la sociedad industrializada moderna de las democracias occidentales y un peculiar antagonismo – ambigüamente unido a una especie de fascinación – contra el automatismo. Sus críticos afirman que ello se ponía de relieve en *2001*, película en que el “malo”, la computadora HAL-9000, era, en cierto modo, el único ser humano que en ella aparecía. ¿Cree usted que las máquinas se van acercando cada día más al hombre y el hombre a la máquina y nota la existencia de una lucha por el poder entre ambos?

Kubrick: En primer lugar, yo no soy enemigo de las máquinas, sino todo lo contrario. Es indudable que estamos entrando en una mecanarquía, y que nuestra ya compleja relación con la máquina se irá volviendo más compleja a medida que la inteligencia de la máquina aumente. Tendremos que compartir el planeta con máquinas cuya inteligencia y habilidad sobrepasarán con mucho las nuestras. Pero esta interrelación – si el hombre sabe dirigirla inteligentemente – puede tener efectos enormemente enriquecedores para la sociedad.

Mirando hacia un futuro todavía lejano, supongo que no resulta inconcebible que llegue a aparecer una subcultura de computadoras-robots que decida que ya no necesita del hombre. Usted habrá oído seguramente la historia de la computadora más perfecta del mundo: los científicos pasan meses tratando de establecer cuál será la primera pregunta que le propondrán. Al fin dan en la mejor: “¿Existe Dios?” Tras unos momentos de destellos luminosos, aparece una ficha con la respuesta: AHORA SI. Pero este problema queda lejos y no me paso las noches en blanco dándole vueltas; están completamente domesticados, aunque no me atrevería a decir tanto de los circuitos telefónicos integrados, que a veces parecen tener una perversa vida propia.

Playboy: Hablando de la electrónica y mecánica del futuro, la escenografía y las escenas del vuelo espacial de *2001* han sido saludadas por la crítica – incluso por la más hostil – como un adelanto extraordinario en el campo cinematográfico. ¿Cómo consiguió unos efectos especiales tan extraordinarios?

Kubrick: No puedo responder a esta pregunta desde un punto de vista técnico en el tiempo de que disponemos, pero le diré que fue necesario idea, proyectar y construir técnicas completamente nuevas en el campo de los efectos especiales. Ello supuso 18 meses y 6.500.000 dólares de un presupuesto de 10.500.000. Creo que hay que agradecerse en primer lugar a Robert H. O'Brien, presidente de la M.G.M., que puso la suficiente confianza en mí como para dejarme perseverar en una labor que a veces parecía que no iba a

terminar nunca. Pero yo sabía que esta película debía hacerse de modo que todos los efectos especiales resultaran convincentes, algo que no se había logrado todavía.

Playboy: Gracias a esos efectos especiales, *2001* es sin duda alguna la mejor descripción gráfica del vuelo espacial de la historia del cine. Y, sin embargo, usted reconoce que se niega a volar incluso en un avión normal, ¿Por qué?

Kubrick: Supongo que ello se debe a un sentimiento terrible de la propia mortalidad. El hecho de que podamos tomar conciencia de nuestro propio fin, a diferencia de los demás animales, crea en nuestro interior tremendas tensiones psíquicas: nos guste admitirlo o no, en el interior de cada hombre vive un pequeño hurón de miedo a ese fin cierto que roe su ego. Tenemos la suerte de que nuestro cuerpo y la satisfacción de sus necesidades y funciones jueguen un papel tan imperativo en nuestra vida; este caparazón físico levanta un muro entre nosotros mismos y la idea paralizadora de que sólo unos pocos años separan nuestro nacimiento de la muerte. Si el hombre se sentara a pensar sobre su fin, sobre su terrible insignificancia y soledad en el cosmos, se volvería loco o se hundiría ante un sentimiento aplastante de futilidad. Se preguntaría, ¿por qué voy a molestarme en escribir una gran sinfonía, o en luchar para ganarme la vida, o en amar a otro, si no soy más que un efímero microbio sobre una mota de polvo que gira por la inmensidad inconcebible del espacio?

Aquellos de nosotros cuya sensibilidad les fuerza a contemplar su vida desde esta perspectiva – que reconocen que no existe una finalidad que ellos puedan entender y que su existencia es algo desconocido y sin historia entre miríadas de estrellas – *pueden convertirse fácilmente en presas de la anomie*. Entiendo que, para Matthew Arnold, la vida fuera “una llanura tenebrosa... en la que ignorantes ejércitos chocan por la noche... y no hay ni amor, ni esperanza, ni certidumbre, ni fe ni fin del dolor”. Pero incluso para aquellos cuya falta de sensibilidad les impide penetrar en su propia futilidad, esa certeza despoja sus vidas de sentido y propósito; ésta es la razón de que “la masa viva una vida de callada desesperación”, de que tantos de nosotros crean que nuestras vidas están tan vacías de significado como nuestras muertes.

Las religiones del mundo, con todos sus defectos, ofrecían un consuelo a ese gran dolor; pero como los clérigos proclaman ahora la muerte de Dios y, citando una vez más a Arnold, “el mar de la fe” se retira en todo el mundo con “un largo y triste rugido de derrota”, el hombre se ha quedado sin muleta en que apoyarse y sin esperanza que, aun de un modo irracional, dé sentido a su existencia. Pienso que este conocimiento terrible está en la base de muchas más enfermedades mentales de las que los psiquiatras creen.

Playboy: Si la vida no tiene sentido, ¿piensa usted que vale la pena vivirla?

Kubrick: Sí, al menos por parte de aquellos de nosotros que somos capaces de contender con nuestra propia mortalidad. La misma falta de sentido de la vida fuerza al hombre a crearse su propio sentido. Los niños comienzan su vida con una capacidad de admiración intacta, pudiendo experimentar un goce absoluto ante algo tan sencillo como el verdor de una hoja, pero a medida que envejecen, la idea de la muerte y de la vejez empieza a penetrar en su conciencia y erosionar sutilmente su *joi de vivre*, su idealismo, y la creencia en su propia inmortalidad. A medida que el niño va madurando, descubre la muerte y el dolor a su alrededor y empieza a perder la fe en la bondad del hombre. Pero si es fuerte – y tiene suerte – puede resurgir de este crepúsculo del alma en un renacimiento de *élan* vital. A

causa de su conocimiento de lo absurdo de la vida y a pesar del mismo puede llegarse a forjar un nuevo sentido de autoafirmación. Probablemente no recobrará la capacidad admirativa de su infancia, pero puede conseguir algo más duradero. Lo más terrible del universo no es que sea hostil sino que es indiferente; pero si podemos llegar a pactar con su indiferencia y a aceptar los desafíos de la vida dentro de los límites de la muerte, nuestra existencia como especie puede llegar a tener sentido. Por más grande que sea la oscuridad, debemos procurarnos nuestra propia luz.

Playboy: ¿Seremos capaces de hallar un sentido profundo, bien como individuos, bien en cuanto especie, si seguimos viviendo con el conocimiento de que una catástrofe nuclear puede borrar la vida humana en un momento?

Kubrick: *Debemos hacerlo, porque, en última instancia, puede que no haya manera de eliminar la amenaza de autodestrucción sin cambiar la naturaleza humana. Incluso en caso de que pudiéramos desarmar todas las naciones, sería imposible robarles el conocimiento de cómo fabricar armas nucleares o la perversidad que nos permite racionalizar su uso. Dados esos dos imperativos categóricos en un mundo desarmado, el primer país que consiguiera unas cuantas armas tendría un gran incentivo para usarlas de prisa. De modo que cabe pensar que habría más posibilidades de que *alguien* usara armas nucleares en un mundo desarmado, aunque las probabilidades de una extinción global fueran menores: mientras que en un mundo armado hasta los dientes, si la probabilidad de uso es menor, la de extinción, en caso de que ocurra, es mucho más grande.*

Si tratamos de prescindir de la perspectiva terrena y miramos esta paradoja trágica con la frialdad de extraterrestres, todo eso nos parecerá irracional. Como usted ha dicho, el hombre tiene ahora poder para exterminar a toda la especie en un momento; nuestra generación podría ser la última de la Tierra. Una equivocación y todos los logros de la historia podrían desaparecer en un hongo de humo; un tropezón y las aspiraciones y luchas que durante milenios han hecho vivir al hombre, podrían acabarse. Un cortocircuito en una computadora, un loco en un puesto de mando y podríamos rechazar la herencia de los billones que han muerto desde la aurora del hombre y abortar la promesa de los billones por nacer: el último genocidio. Resulta una ironía que el descubrimiento de la energía nuclear, con todo su poder de aniquilación, constituya también el primer paso hacia la conquista del universo. Desgraciadamente, tal vez la mortalidad infantil entre las civilizaciones que empiezan a levantar la cabeza hacia el cosmos sea elevada. Aunque la cosa sólo nos afectaría a nosotros; en una escala cósmica la destrucción de este planeta no tendría ningún significado; para un observador de la nebulosa de Andromeda nuestra extinción no sería más que la combustión de una cerilla en los cielos; y si la cerilla se extingue en la oscuridad, no habrá nadie que llore a una raza que utilizó un poder que pudo haber encendido una antorcha entre las estrellas para prender su propia pira funeraria. A nosotros nos toca elegir.

Imágenes relevantes de la filmografía de Kubrick.

Spartacus (1960)

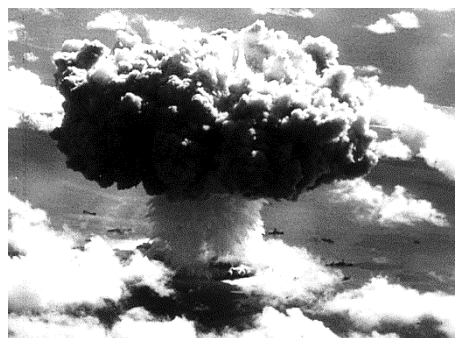
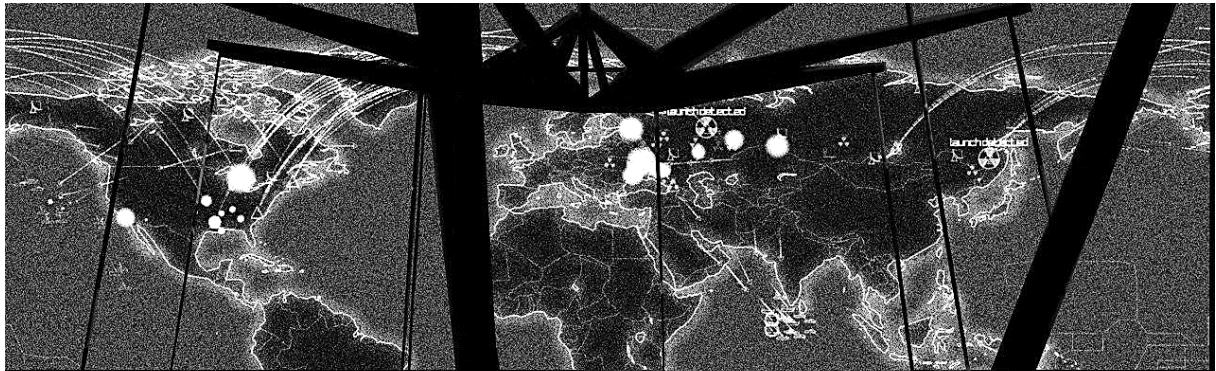
Paisajes, escenografías y representaciones de época.



Lolita (1962)

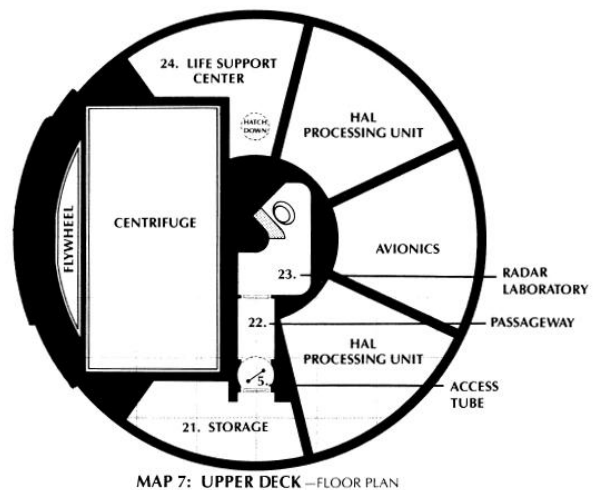
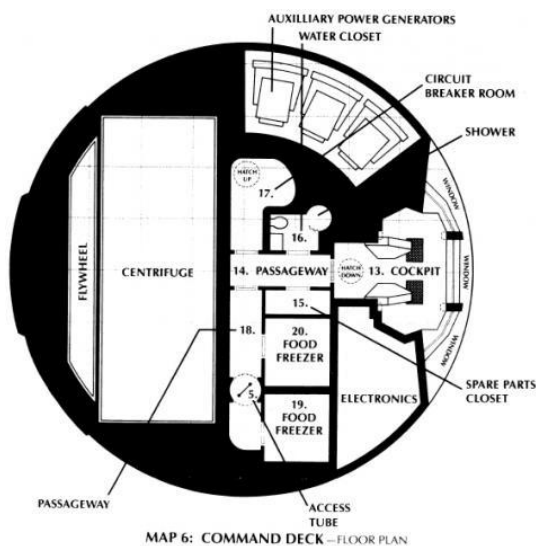
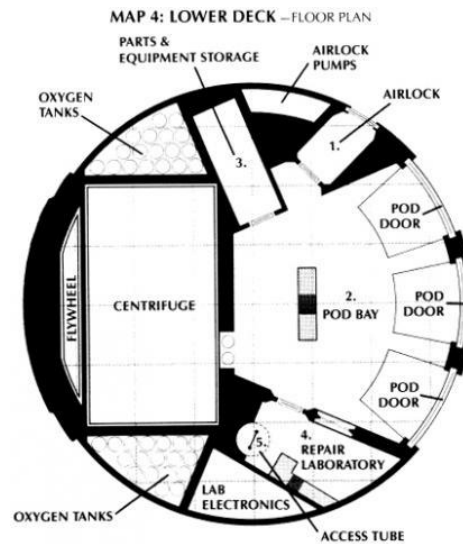
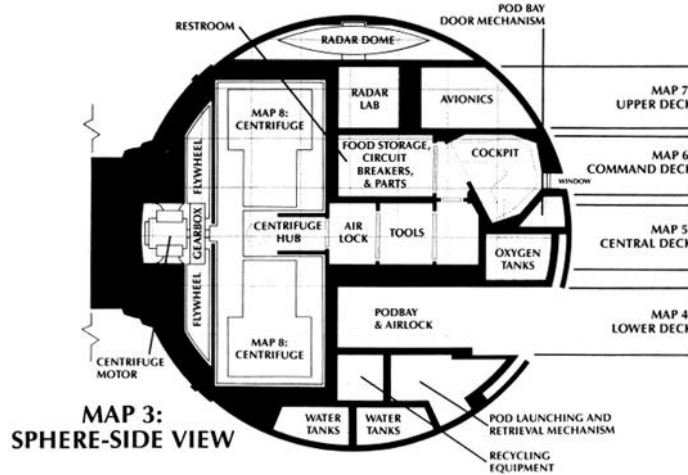


Dr. Strangelove (1964)
Arquitectura subterránea.



2001: A Space Odyssey (1968)

Corte y plantas de la “cabeza” de la nave.



***A Clockwork Orange* (1971)**

Primera y segunda intromisión de Alex en la casa del escritor.
Mutación de espacios y personajes.



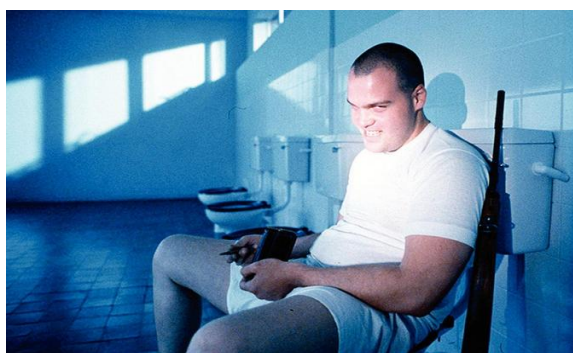
Barry Lyndon (1975)

Fotografía, simulación de pinturas. Fiel recreación de la época (escenografía, iluminación y vestuario)



***Full Metal Jacket* (1987)**

Arquitectura militar. Habitando un corredor.



***Eyes Wide Shut* (1999)**

Arquitectura heterogénea. Simbología del color.



Escenas de películas de Kubrick en la serie *The Simpsons*

Dr. Strangelove



2001: A Space Odyssey



A Clockwork Orange



The Shining

