

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

El diseño de Kubrick

La función de la dirección de arte en la definición de un universo cinematográfico

Isabelle Siegrist
Cuerpo B del PG
Julio 2014
Diseño de Espectáculos (E)
Ensayo
Historia y Tendencias

Agradecimientos:

Quería agradecer a todas las personas que me ayudaron, aconsejaron y motivaron durante este periodo de realizar el PG.

A Tim Heptner, Hansmartin Siegrist, Jan Harlan y Christiane Kubrick por las buenas charlas y cantidad de información de mucho valor.

A Victoria del Sel, Guillermina Fumagalli, Ignacio Anitua, Sheankara Moros, Maria Florencia Tagino, Juan Ignacio Barcos, y en especial a Francisco Paez por re-leer, corregir y quitar mi innegable origen suizo manifestándose en mi escritura del siguiente ensayo.

A Lilia Velasquez por la excelente compañía

A Guido Kalwill por prestarme las DVDs que tantas veces vi.

A Christian Riffel por ser Christian Riffel.

Índice:

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 5 |
| Capítulo 1: Descripción de criterios y componentes claves para el análisis | 9 |
| 1.1. Cine de autor | 9 |
| 1.2. El universo cinematográfico | 11 |
| 1.3. Dirección de arte | 12 |
| 1.4. Lenguaje visual | 14 |
| 1.4.1. Criterios de análisis del lenguaje visual y de la dirección de arte..... | 15 |
| 1.4.1.1. Paleta de colores | 15 |
| 1.4.1.2. Utilería | 15 |
| 1.4.1.3. Iluminación | 16 |
| 1.4.1.4. Encuadre, plano, posición y movimiento de cámara..... | 17 |
| 1.4.1.5. Duración y montaje de escenas | 17 |
| 1.5. Inicios de la carrera de Stanley Kubrick | 18 |
| Capítulo 2: La reinención del largometraje, del cine de autor y de género | 23 |
| 2.1. Cine de género | 23 |
| 2.2. Kubrick bajo la censura | 26 |
| 2.3. 2001: A Space Odyssey (1968) – Ejemplo de una re-inención | 29 |
| 2.4. Kubrick, un autor par excellence? | 33 |
| Capítulo 3: Constantes en la temática, alusiones y simbolismo: los pilares del diseño de Kubrick | 37 |
| 3.1. Constantes en la temática | 37 |
| 3.2. Alusiones contextuales y visuales | 38 |
| 3.3. Motivos repetitivos: Laberinto, Espejo y Ajedrez,..... | 45 |
| 3.4. Personajes | 50 |
| Capítulo 4: La dirección de arte y la búsqueda de paralelos en universos opuestos | 51 |
| 4.1. La firma del director en la dirección de arte | 51 |
| 4.1.1. Subdivisión en dos categorías | 54 |
| 4.1.2. Categoría 1: Las obras realistas | 55 |
| 4.1.3. Categoría 2: Las obras fantásticas..... | 57 |
| 4.1.3.1. 2001: A Space Odyssey (1968)..... | 60 |
| 4.1.4. La entremezcla de realidad y sueño: The Shining (1980) y Eyes wide shut (1999):..... | 61 |
| 4.1.4.1. The Shining (1980)..... | 64 |
| 4.1.4.2. Eyes wide shut (1999)..... | 66 |
| 4.2. Trabajar con Kubrick: el ejemplo de la colaboración Kubrick-Adam en el diseño del War Room | 68 |
| 4.3. A Clockwork Orange (1971): La interacción de vestuario con la dirección de arte | 70 |
| Capítulo 5: El diseño en la realización cinematográfica | 74 |
| 5.1. Movimientos de cámara | 74 |
| 5.2. Multitud de perspectivas y composición de imagen: La imagen de Kubrick | 77 |

| | |
|---|-----------|
| 5.3. La selección de la música | 79 |
| Conclusiones..... | 83 |
| Lista de Referencias Bibliográficas..... | 86 |
| Bibliografía..... | 89 |

Introducción

La dirección de arte es el diseño de la estética de una película al igual que la escenografía lo es en una obra de teatro. Es una herramienta narrativa que forma parte del desarrollo de la trama y ayuda en la creación de la identidad de la película. Al iniciar la búsqueda del tema para este proyecto de graduación, surgió la idea de escribir sobre el rol de la dirección de arte en el cine de autor, y a partir de la misma nacieron las siguientes preguntas: ¿es posible reconocer la obra de un director a través de la dirección de arte y los elementos paralelos en sus películas? De ser así, ¿dónde?

Debido al conocimiento previo de la trayectoria del director y de la experiencia adquirida en la participación de la muestra *Stanley Kubrick* (2013) en el Museo de Imagen y Sonido en San Pablo, se eligió la obra de este director como punto de partida de este análisis.

Kubrick es un director extraordinario, cuyo portafolio fílmico incluye varios estilos y géneros; desde películas históricas (*Spartacus*), dramas sociales (*Lolita de 1962* y *Eyes Wide Shut, 1999*), films de guerra (*Paths of Glory* del año 1957 y *Full Metal Jacket, 1987*) hasta películas de suspenso (*The Shining, 1980*) y ciencia ficción (*2001: A Space Odyssey, 1968*). Más allá de la amplitud de las temáticas y estéticas encontradas en su obra, Kubrick no solo es reconocido como uno de los directores más importantes del siglo XX sino también como un artista que marcó tendencia en el mundo cinematográfico de la actualidad.

Al iniciar la búsqueda de objetivos y realizar una estricta revisión en la bibliografía para este Proyecto de Graduación que se categoriza como Ensayo en la categoría Historia y Tendencias en la facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, resultó necesario una ampliación del tema de la búsqueda y análisis de constantes desde la dirección de arte de un director hasta los factores que definen su universo particular. El objetivo general es encontrar la función de la dirección de arte

determinando el universo del director lo cual requiere una ampliación en forma de encuadre descriptivo de otros aspectos que forman parte de su discurso fílmico ya que Kubrick no es considerado un director cuyas obras se relacionen primordialmente por su dirección de arte. Entre estos aspectos, se analizarán los componentes visuales y contextuales encontrados en su obra y cuyas constantes estéticas, mensajes y contenidos pueden llegar a facilitar la identificación de su obra. Es pertinente aclarar que la temática del presente trabajo encuentra su génesis en la falta de búsqueda e investigación que existe sobre la relación entre los distintos variaciones de dirección de arte de sus películas. Ya predefinido que no hay características que resalten visualmente y unan los decorados (excepto las estructuras simétricas), resulta necesario incorporar paralelismos de otros componentes cuyas características de su universo fílmico pueden analizarse junto a las interacciones con la dirección de arte para llegar a un resultado exitoso. Asimismo se visualiza el trabajo del escenógrafo o director de arte desde una perspectiva más amplia e integral, no solo desde el resultado estético sino también su peso y función en una producción cinematográfica.

Revisando otros proyectos de graduación de la Universidad de Palermo, se pueden encontrar una multitud de trabajos sobre la dirección de arte pero ninguno en particular sobre la obra de Stanley Kubrick o del universo de un director en particular. Considerando la literatura leída durante la carrera, los textos de la bibliografía de la materia "Dirección de Arte I" dictada por Muriel Hojemberg, se utilizarán de nuevo en este ensayo. Cabe aclarar que ha sido la materia más relacionada con el tema del PG siendo seguida por "Introducción al discurso audiovisual" (cátedra Alejandro Fernández) la cual enseña los pilares fundamentales de la producción cinematográfica. Como se mencionó anteriormente, respecto a la investigación en los proyectos de graduación de alumnos anteriores, lo más cercano es un trabajo de Carolina Granieri titulado: *Decisiones de la dirección de Arte de una Producción Audiovisual* (2007).

Más allá de los antecedentes escritos en la facultad y la bibliografía de materias anteriormente cursadas, el diccionario de cine de Eduardo A. Russo (2006) será

utilizado como fundamento para la definición de los componentes que forman un universo cinematográfico. Se encuentra una amplia biografía sobre Kubrick y su obra, como las biografías de John Baxter (1997) y Thomas Allen Nelson (1984) las cuales servirán como base de análisis previo de manera recurrente. Otra obra fundamental es el catálogo (2004) de la anteriormente mencionada muestra que consta de 27 ensayos de expertos de cine que documentan la creación y vida de Kubrick. Aunque la oferta de escritos sobre Kubrick es generosa, no se pudo encontrar un escrito que se dedique a analizar puntualmente la dirección de arte en su así como su rol en su universo fílmico. Además de la bibliografía, se usará la filmografía como herramienta metodológica. La temática elegida presenta una nueva perspectiva y, a su vez, una problemática ya que el director tiene una trayectoria muy amplia y distinta, lo cual torna dificultoso encontrar y unir los factores que determinan el diseño del universo de Kubrick.

Para poder llevar a cabo este ensayo, se considerará previamente investigar el lenguaje propio del director, realizando un análisis profundo de las temáticas y tendencias encontradas en su obra empezando con una breve introducción y explicación de los términos que se investigarán los cuales se verán seguidos de una breve biografía sobre el inicio de la carrera del director. Para facilitar el análisis, se decidió priorizar las obras *2001: A Space Odyssey*, *A Clockwork Orange*, *The Shining* y *Eyes wide shut* dado que sus diseños escenográficos resultaron ser los más atrayentes y complejos.

La finalidad del proyecto de graduación es, en este caso, un ensayo el cual busca, describe y señala donde se encuentran los paralelismos entre sus obras desde varios aspectos así como donde se destaca la marca autoral. Estos serán revelados a lo largo de seis capítulos. El primero abre con una introducción al tema que explica términos específicos que se usarán para llevar a cabo el ensayo. Éste continúa con una breve biografía del director que revela su trasfondo familiar y social así como los comienzos de su carrera de director de cine. El siguiente capítulo describe la reinención del largometraje, del cine de autor, de género y su re-diseño. Además se explica en qué se diferencia la obra de Kubrick del cine de género. A través del ejemplo de *2001: A Space*

Odyssey se resalta la re-invencción y la ruptura con los géneros predeterminados. El tercer capítulo revela el diseño del director en lo contextual y describe cuales son las temáticas, argumentos y tramas que el espectador puede encontrar en ellos. Se describen las constantes temáticas, argumentos y motivos simbólicos que aparecen en su obra, su significado y como se relacionan con los componentes y metáforas encontradas en la dirección de arte. Como subcapítulo se agrega un breve análisis de personajes y del diseño del héroe. Al indagar de manera mas profunda en la trayectoria y creación del director, el cuarto capítulo habla del rol de la dirección de arte y su lugar en un universo filmico. Con ejemplos selectos y elegidos de manera categórica, se destacan constantes en la dirección de arte y como esta disciplina se interrelaciona con otros componentes estéticos y/o narrativos. En el subcapítulo, se describe con el ejemplo de la colaboración de Ken Adams, que especificaciones daba Kubrick a sus directores de arte. Además se analiza que aporte brinda la dirección de arte a la construcción de mundos ficticios y que técnicas filmicas aplicó Kubrick para que formaran parte de su obra. En este capítulo, también será considerada la interacción de escenografía y vestuario a través de la obra *A Clockwork Orange* (1971). El quinto capítulo presenta la manera en que otros factores cinematográficos ya sean los movimientos de cámara, la multitud de perspectivas, el montaje y la selección de la música, resultan importantes para determinar el universo de Kubrick, pudiendo interactuar con la dirección de arte. También se analiza y resalta cuales son las herramientas y técnicas que ejercen una influencia en el diseño íntegro.

En la reflexión, el último capítulo, se hace una conclusión fundamentada sobre las temáticas analizadas, su interrelación y el aporte a la hora de posicionar la función de la dirección de arte en el universo filmico de Kurbick. Además se describe el proceso por el cual se han podido, o no, encontrar argumentos suficientes así como su exposición para comprobar la posibilidad de reconocer una obra del director.

Capítulo 1: Descripción de criterios y componentes claves para el análisis

1.1.Cine de autor

El cine de autor es un género que se caracteriza por una firma estética muy clara y reconocible de un director. Este usa el medio cinematográfico para representar su visión particular del mundo.

El significado del término *cine de autor*, no ha podido definirse de manera clara y precisa; en la década de 1920 se refería a películas que eran adaptaciones muy fieles a obras literarias o en las cuales los escritores mismos contribuyeron al guión. Sin embargo, La industrialización del cine, sobre todo en el sistema de los estudios en Hollywood, causó la desaparición del mismo. De esta manera, Muy pocos directores fueron capaces de mantener la influencia artística de sus filmes de forma autoritaria e independiente. Así, La meta era producir, filmar y hacer a la película lo más redituable posible por lo que el papel del director perdió peso e importancia. A partir de los años '40, surgieron movimientos nuevos de cine de autor que se apoyaron, en su mayoría, en una base teórica. En su libro *El cine y la puesta en escena* (2010), Jaques Aumont describe:

“Al “primer cine” que, durante cerca de un medio siglo, buscó y halló uno a uno los medios de su arte, le sucedió un “segundo” cine a partir de la fecha fácilmente simbolizable o mitificable de 1940 (“Citizen Kane”, la guerra, el fin de los estilos expresivos europeos): cine de autor amo, del autor comparable al escritor, cine de medios hallados que solo deben ponerse en obra, declinándose de film en film.” (Aumont, 2010, p.113)

En esta cita, el autor hace referencia a las nuevas tendencias y movimientos cinematográficos que surgieron después de la Segunda Guerra Mundial. Por ejemplo el neorrealismo italiano o la *Nouvelle Vague* en Francia. Jean Mitry (1963) describió estos surgimientos argumentando que el cine no está más en manos del *metteur en scène*, sino en manos de los autores, diferenciándose en que estos autores nuevos supieron expresarse en términos visuales.

En este tipo de cine, el director es considerado autor único, comparable con un pintor o artista plástico. Aumont (2010) lo clasifica como *segundo cine* el cual permite nuevos roles y otorga más libertades al director, ya que no tiene como función solo la de director, sino también de autor absoluto de su obra. Al igual así sucede con Kubrick quien en gran parte de sus filmes también es el guionista y observa la producción minuciosamente desde la pre-producción hasta la edición. La falta de reglas, si se trata de la estructura de la narración, la edición o de las posiciones de la cámara así como visiones políticas presentadas de manera transparente y muchas otras características del cine de autor, suelen resultar parecidas entre varios directores. Por más similitudes entre películas, la presencia del director crea una gran variedad de aspectos en el género de cine de autor que genera la razón por la cual, se puede clasificar mejor como sub-género. Muchos directores, además de sus temáticas y personajes repetitivos, fueron capaces de armar una estética propia que desde lo visual, le permite al espectador reconocer una de sus obras. En el caso de Kubrick, se puede considerar un poco más complejo dado que el director no es reconocido por una línea estética que es fácil de asociar, como por ejemplo, las películas contemporáneas de Wes Anderson o Tim Burton. Comparado con directores de cine de autor de su época o anteriores (ej. Hitchcock en Estados Unidos o Jean Luc Godard en Francia), sus obras varían en sus géneros.

Los nuevos movimientos le abrieron puertas no solamente al contenido *anti-mainstream*, sino también a estéticas visuales y de montaje reconocibles según director o movimiento. Es decir que un director puede representar su propio universo fílmico con su obra.

Se conoce como cine de autor contemporáneo europeo a las películas de Lars von Trier, que es parte de un movimiento nórdico llamado "*Dogma*". Por otro lado, en la producción en Estados Unidos, los directores más conocidos son Jim Jarmusch, Tim Burton y Wes Anderson. Estos tres ejemplos de producción norteamericana son considerados como cine de autor por las reconocibles firmas estéticas y sus temáticas repetitivas al igual

que en las constantes selecciones de reparto. Con respecto a la producción y el presupuesto, se manejan niveles parecidos a los *blockbusters*; producciones con una finalidad más comercial que artística. En este aspecto se distinguen del *New American Cinema* y otros movimientos iniciales del cine de autor.

1.2.El universo cinematográfico

El término universo se basa en la palabra del latín *universus* que es compuesto por las palabras latinas *unus* y *versus* y que se puede traducir como *unido en uno*. Aunque originalmente se refiere al cosmos, se usa como una definición abstracta en varios medios. En el caso del cine, un universo fílmico abarca absolutamente todo en referencia a una película incluyendo a las características del género al cual pertenece. Los primeros filmes tenían temáticas y producciones simples, como los documentales de los hermanos Lumière o el famoso *Viaje a la Luna* (1902) de Méliès cuyos universos fueron respectivamente chicos. Con los avances de la producción cinematográfica en el último siglo, éstos se fueron ampliando haciendo que las historias y producciones se volvieron más complejas y elaboradas y a la vez más grandes en sus representativos universos.

En el caso del cine de autor, el universo de cada película se basa en una visión particular del director, su manera de contar a través de la unión del guión, el diseño de imagen, composición y el sonido. Si se hace referencia al universo de un director en particular, se analizan cuáles son las constantes en su obra y cuáles son los factores que determinan su universo. Vale aclarar que Puede variar desde la paleta de colores hasta el contenido del guión.

El universo fílmico de un director incluye todos los factores que hacen reconocible una firma estética o de contenido. Como ejemplo, se presentan de nuevo las películas de Jim Jarmusch que se suelen reconocer por su lenta forma de desarrollo de la trama, la música misteriosa ambiental y sus (a veces muy trágicos) héroes solitarios. Wes

Anderson se define por sus obras que suelen incluir muchos papeles, escenografías de mucho color y detalle. En cuanto al contexto, trabaja en la mayoría con historias de familias en desacuerdo.

A la hora de analizar el universo de un director, el espectador se ve obligado a buscar paralelismos entre las distintas obras. Estas, a veces presentadas de manera obvia en su filmografía, se destacan analizando su obra desde varias perspectivas. Otro método es a través de la comparación con otros directores, géneros o movimientos.

1.3. Dirección de arte

Gran parte de la capacidad que el espectador tiene para reconocer visualmente una película de un director, un género o movimiento artístico, es por su dirección de arte. Explica Carolina Granieri (2007) en su proyecto de graduación: “La dirección de arte es una de las áreas que compone la realización de un film y se encarga de crear la escenografía, el vestuario, el maquillaje y el peinado para expresar y mostrar una historia.” (Granieri, 2007, p.21). Se ve que este término abarca todos los componentes que aportan a la determinación de la aparición estética de una obra. En este ensayo, se analizará (en el cuarto capítulo únicamente) el diseño de los decorados y vestuarios que forma gran parte de la dirección de arte dado que los otros componentes (maquillaje y peinado) no se consideran relevantes para el análisis. La definición de director de arte, conocido como escenógrafo en el mundo teatral, es diferente de país a país y cambió con la evolución del cine. En Estados Unidos, el director de arte es denominado como un *production designer* mientras que en el universo cinematográfico francés, también se le refiere como *directeur artistique*. Russo (2006) explica que el paso de *art director* a *production designer* fue provocado por la capacidad de intervención del profesional no sólo en el decorado, sino también en la fotografía e iluminación. Es importante aclarar, que el director de arte no es el artesano de la construcción de las escenografías, sino el diseñador.

Aún muy presente en el cine contemporáneo, históricamente la dirección de arte no formaba parte de la creación de una película ya que las primeras películas estrenadas no contaban con un armado de dirección de arte. Los hermanos Lumière representaron la realidad en forma de micro-documentales, en los cuales se filmaron situaciones en fabricas o por ejemplo, la llegada de un tren. La primera resurrección en la dirección de arte fue muy improvisada, los cineastas usaron telones pintados y accesorios simples para crear un decorado básico. En sus principios no se aspiraba ser realista en su enfoque o resultado, simplemente se buscaba mostrar una representación genérica de la historia para que el espectador la entienda, es decir que funcionaba como si fuese un accesorio al guión. Con los avances narrativos y técnicos en el cine, también fueron creciendo las posibilidades de la creación visual de una película y el rol del escenógrafo o director de arte se fue transformando y ganando importancia. Según Murcia en *La escenografía en el cine- el arte de la apariencia*:

A medida que los argumentos cinematográficos crecían, los escenarios también, hasta el punto de plantearse determinadas especialidades, como la de directores técnicos y la de directores técnico artísticos. (...) fabricaban maquetas a escala para que los primeros llevasen a cabo su construcción a tamaño natural. (...) Su formación, hasta 1920, en que interrumpen en la profesión algunos arquitectos y escenógrafos relevantes del teatro, estaba basada en el conocimiento de los estilos históricos y de la decoración en general, más por observación que por estudios académicos. (Murcia, 2006, p.36)

Hoy en día, la dirección de arte es la base de la pre-producción y de la producción artística de una película. Es la fuerza y el trabajo visual de la narración cinematográfica además de las decisiones de cámara, iluminación y montaje. Para lograr una estética determinada, el director y el director de arte al igual que el director de fotografía tienen que trabajar en equipo para poder llegar a definir la apariencia de la película. Son tres tareas que pesan mucho a la hora de determinar la apariencia de una película y según Tarkovsky es importante que "...sean verdaderos configuradores de la película, que no sean meros receptores de ordenes, auxiliares indiferentes sino configuradores con las mismas ideas" (Tarkovsky 2006. p.162-163). De esta manera, el trabajo del director de arte consiste en la responsabilidad de interpretar la visión del director y del guión para

así traducirlo en entornos físicos donde se desarrollará la trama. Es primordial dejar en claro que el director de arte no diseña según su propio gusto, sino a partir de una estética o por referencias sugeridas por el director, sobre todo en el cine de autor. El director de Arte y autor Vincent LoBrutto (2002) describe el trabajo como la conversión del guión en metáforas visuales que se definen expresándose en paletas de colores, periodos arquitectónicos específicos, diseños y locaciones. Según él, la tarea consiste en investigar el universo en el cual se desarrollará la película para establecer un sentido de autenticidad aunque sea una historia ficticia. El objetivo se basa en engañar al espectador a través de la creación de un decorado que resulte ser verosímil o de refuerzo visual en el universo en el que se desarrolla la acción.

1.4. Lenguaje visual

Se trata de un lenguaje desarrollado individualmente a partir de la percepción de información que se recibe a través de los ojos. La manera de comunicarse de forma visual y no verbal es usada de manera continua como medio de comunicación variando según cultura. Según Vernet, en el cine el lenguaje visual permite lo siguiente:

El carácter esencial de este nuevo lenguaje es su universalidad; permite evitar el obstáculo de la diversidad de lenguas nacionales. Realiza el antiguo sueño de un “esperanto visual”. (...) no necesita traducción, se comprende por todos y permite encontrar una especie de estado “natural” del lenguaje... (Vernet, 2001. p.160)

Haciendo referencia a la dirección de arte en el cine, una estética particular se transmite a través de un lenguaje visual que en el universo cinematográfico representa una herramienta narrativa. Según Murcia (2002) el uso de la escenografía en el cine no es sólo para crear atmósferas y escenarios para el desarrollo de la acción, sino que funciona como medio de expresión. El objetivo de la escenografía no se limita en contar lo que sucede en determinados espacios sino también en describirlos tanto objetiva como subjetivamente. Es decir que la función del lenguaje visual dentro del cine es de llevar el espectador al universo de cada película a través de imágenes. Estas son

construidas no solamente por sus escenografías y elementos de utilería, sino también con sus posiciones de cámara y encuadres. Otro rol importante es el de la iluminación y el vestuario y luego, el montaje. Afirma Russo (2006) que según Eisenstein y otros autores importantes, la esencia que convierte el cine en una forma de arte distinta es la configuración de un lenguaje propio, ya que se puede hacer referencia a un lenguaje cinematográfico dentro del marco del lenguaje visual. Todos los factores que forman parte del lenguaje visual cinematográfico aportan a la configuración del estilo de un director o su forma de narrar la historia mucho más allá del guión o de la dirección de los actores. Sobre todo para el cine de autor, el lenguaje visual es clave dado que en éste, el director mismo está a cargo de definir la estética de la película.

1.4.1. Criterios de análisis del lenguaje visual y de la dirección de arte

Para facilitar el análisis de este estudio, se investigará el lenguaje visual con un esquema predeterminado con criterios que sirven para analizar una obra cinematográfica por su contexto visual.

1.4.1.1. Paleta de colores

La paleta es una determinada selección de colores que predominan en la obra. Esta selección define más que la utilería, el vestuario y el clima de la película. Es clave para un director de arte como punto de partida a la hora de empezar el diseño de producción. La paleta de colores es básicamente el carácter visual de la obra y la selección de los colores que entran a la paleta final. Además no solamente es de modo estético, sino también pueden tener un significado simbólico que apoyan al relato.

1.4.1.2. Utilería

La utilería consta de elementos y objetos físicos que forman parte de la escenografía. Comparado con la escenografía que tiene un lugar fijo, los componentes de utilería son móviles. Se distinguen entre “utilería de acción” y “utilería decorativa”. La primera puede

ser un plato de comida que se come durante una escena de cena o el arma de un personaje en un thriller. La utilería decorativa solamente apoyada con su estética y/o su significado en el relato podría ser un póster de un cantante popular en la habitación de un adolescente. Según la temática y estética del proyecto o director, la cantidad y el uso de utilería puede variar mucho. Existe la posibilidad de mandar a hacer objetos (también conocidos como *props*) o de alquilar o comprarlos. Usar utilería auténtica de época le da verosimilitud al proyecto pero puede resultar muy costoso dado que en varios casos es necesario restaurar objetos antiguos o suelen tener altos costos de alquiler. Granieri afirma en su proyecto de graduación que la utilería pertenece al lenguaje visual en la escenografía: “Cada detalle y accesorio le da un significado, el cual tan solo con verlos nos transmite algo” (Granieri, 2007, pg.25)

1.4.1.3. Iluminación

La iluminación es clave en cada película por su función original: hacer visible la imagen que se quiere representar. Es un factor integral de la cinematografía y de ella depende gran parte de la apariencia de la película. Desde hace mucho, los cineastas descubrieron la iluminación también como herramienta narrativa para que el espectador sepa situar en qué momento del día se desarrolla la acción y es un recurso para intensificar atmósferas o para transmitir el estado mental de un personaje. Más allá de lo que se presenta a través de iluminarlo, la iluminación también marca los límites a lo no representado en un espacio que a su vez puede apoyar igual al relato. Russo (2006) revela en su diccionario de cine, que el trabajo del iluminador nació con el saber que se podían imitar períodos históricos o reforzar sentimientos a través de la iluminación y opina que la historia de la iluminación en el cine es un largo conflicto entre el realismo y el artificio.

1.4.1.4. Encuadre, plano, posición y movimiento de cámara

Existen infinitas opciones de dónde y cómo posicionar la cámara. Según su posición o movimiento, se transmite uno u otro sentimiento. El director decide donde se posicionará la cámara para poder contar visualmente desde perspectivas distintas. Un primer plano no transmite el mismo mensaje al espectador que un plano americano; asimismo la determinación de los planos es un factor importante del lenguaje visual. Vernet lo explica en las siguientes palabras:

La totalidad del campo asociativo ligado a las relaciones de fijación y de movilidad que pueden intervenir en un plano cinematográfico: en todo momento, la cámara puede permanecer fija o producir una dada (vertical, horizontal, circular). Cada uno de los planos clarifica una elección, es decir, la eliminación de todas las figuras no presentes. (Vernet, 2001, p.198)

Afirma Russo (2006) que es sustancial saber distinguir entre el cuadro y el encuadre. Según el autor, el encuadre organiza la estructura los componentes que forman parte del contenido visual mientras que el cuadro marca los límites de la vista de la cámara. Con respecto a la dirección, la determinación de encuadre, posición y movimiento de cámara es clave. La construcción de un decorado puede variar esencialmente si el director ya tiene previsto a través de *Storyboards* como debería ser el resultado estético de la toma. Si se define antes, que no será visible todo el entorno del actor, no es necesario crear el ambiente entero, si es programado, se debe realizar una escena en un plano entero y para la autenticidad de la secuencia es inevitable que se construya todo el espacio del desarrollo de la trama.

1.4.1.5. Duración y montaje de escenas

El director define la duración de las escenas que forman parte del lenguaje visual de una película. Las primeras películas (Ej. Hermanos Lumière) no contaban con montaje ni edición. Explica Chateau (1978) que el montaje consta de tres grandes operaciones: elección, combinación y empalme. Éstos tres procedimientos tienen el fin de conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una unión que es filme.

La invención del montaje revolucionó y amplió las posibilidades narrativas: "...de esta manera, los rusos lograron inventar un estilo expresionista de cine para la descripción de ciertos estados de ánimo..."(Hauser, 1998, p.514). El montaje mismo abriría una nueva manera visual para expresar y apoyar al relato. El montaje forma parte de la narración y permite contar acciones paralelas, además puede servir como una herramienta estilística.

1.5. Inicios de la carrera de Stanley Kubrick

Stanley Kubrick nació en 1928 en el Bronx, un barrio neoyorquino que pertenecía en esta época a la clase media. Fue el primer hijo del médico Jaques Kubrick y Gertrude Kubrick (nacida Perveler). Ambos fueron hijos de inmigrantes judíos de Austria. Stanley nunca recibió una educación religiosa de sus padres. Considerando la situación económica en los Estados Unidos después del "miércoles negro", la familia Kubrick nunca tuvo que confrontar problemas financieros gracias a la profesión de Jaques. A diferencia de la mayoría de los habitantes del barrio, la familia vivía en una casa propia. Como describe su hermana en una entrevista en el documental *Stanley Kubrick- A life in Pictures*: (2001), la educación que ella y Stanley recibieron de sus padres no fue para nada estricta. A pesar de crecer en un hogar muy liberal, desde muy pequeño Kubrick nunca demostró encajar bajo un orden o una ley supuestamente superior. Es por esto que sus padres estuvieron obligados a cambiar a su hijo de primaria varias veces. Sus calificaciones, al igual que su comportamiento social, sus responsabilidades y su personalidad fueron marcados como insuficientes por las autoridades escolares. No solamente sus calificaciones, sino también en notas de las autorías escolares sobre comportamiento social, responsabilidad, personalidad y respeto de otras personas, el resumen de Stanley fue marcado insuficiente. John Baxter el autor de su biografía lo describe de la siguiente manera: "El joven Stanley fue una persona cerrada, esperando a que le abrieran" (Baxter, 1997, p.21). Para cambiar la actitud de su hijo, Jaques Kubrick decidió mandarlo unos meses a la casa de su tío Martín Perveler en Pasadena.

Se quedó dos cuatrimestres estudiando en una secundaria allá hasta que volvió a Nueva York en septiembre de 1941 para retomar la secundaria. En este lapso de tiempo estableció una buena relación con sus parientes, que más adelante en su carrera resultaron ser una gran ayuda.

El cambio de clima y de entorno que fue impuesto por sus padres no mostraban los resultados esperados en convertir a su hijo rebelde en un chico tranquilo. Como última esperanza, Jaques decidió enseñarle a jugar ajedrez a Stanley. Este juego estratégico resultó convertirse en una gran pasión del joven. La misma afinidad que el joven desarrolló por el ajedrez le pasó con la fotografía. Al cumplir los 13 años, Stanley recibió de su padre una cámara *Graflex*. Este modelo de cámara fue uno de los últimos modelos de cámaras semi-portátiles que poco después fueron remplazadas por las *Leicas* alemanas con marco. Afirma Baxter (2007) que los 3,8kilos de peso y el tamaño de una caja de zapatos, no representó ningún obstáculo para que el adolescente empiece a desarrollar una pasión profunda por la fotografía. Kubrick se amigó con Marvin Traub, un otro chico de barrio que tenía una cámara lo cual no era algo muy común como hoy en día. Traub, que tenía la misma edad que Kubrick revelaba sus fotos en un cuarto oscuro dentro de su casa y desde ahí Kubrick pasó tanto tiempo en esa casa, que la familia se empezó a molestar de la presencia del "intruso". A pesar del peso y al ángulo que requiere la *Graflex*, desde sus inicios con la fotografía, el director tenía mucha curiosidad en desarrollar su sentido para las perspectivas y ángulos más allá de la altura de los ojos.

En sus primeras obras fotográficas, se notan múltiples tomas sacadas de manera acostada en el piso, una perspectiva que se repite en varias escenas de sus películas. Al conseguir el puesto de fotógrafo del diario de la escuela, Kubrick encontró una manera de darle gusto a la institución. En 1945, el año en que murió el presidente Roosevelt, Kubrick capturó la imagen de un vendedor de diarios con una expresión trágica. Junto a él se ve la cabecera de un diario que confirma esta muerte. Se trata de una imagen muy dramática que tiene mucho poder expresivo, reflejando el sentimiento

del pueblo estadounidense después del fallecimiento de este líder popular. Esa misma toma fue vendida por 25USD a la revista *LOOK*. El joven que todavía no había terminado la secundaria, pudo publicar dos series fotográficas en la ilustre revista y en 1946 fue contratado de manera fija como fotógrafo. (Baxter, 2007).

Explican Crone y von Stosch (2004) que en los ensayos fotográficos de adolescente, se pueden reconocer constantes en la estética de composición de imagen: la unidad del espacio en la imagen y la compresión de un momento en un universo en una toma muy compuesta. Uno de sus referentes fue Henri Cartier-Bresson cuya obra siempre fue determinada para capturar la esencia del tiempo y el espacio, para conservar lo efímero en la eternidad. Otro fotógrafo que resultó ser influyente es Artur Fellig, mejor conocido como Weegee y quien fue contratado años después en 1968 para documentar el rodaje de *2001: A Space Odyssey* en imágenes. La obra de Weegee es dominada por contrastes fuertes, sujetos muy iluminados que lucen los fondos aun más oscuros. Este recurso estilístico que es utilizado en el *Film Noir* fue copiado por Kubrick en algunas tomas de su temprana obra fotográfica. La característica que distingue a Kubrick de otros fotógrafos de la época es la consiente puesta en escena de sus sujetos. Existe el mito de que le pidió el gesto expresivo al vendedor de diarios para nutrir el poder narrativo de la imagen (Crone; Von Stosch, 2004). Kubrick no reclama capturar una única verdad válida o objetiva con su lente sino que documenta una visión propia del mundo. Es aquí donde enfatiza sus cualidades como autor, de no observar el momento sino de crearlo. Al haber terminado la secundaria, Kubrick aplicó sin éxito para ingresar a NYU pero al no poder entrar, se quedó con su trabajo de fotógrafo con la revista *LOOK* sin seguir una carrera universitaria después de haber terminado la secundaria.

A través de la fotografía creció su interés por el cine y se indaga en los escritos de Puowkin. En 1949, con su primera esposa y ex-compañera de secundaria Toba Metz con la cual se había casado en 1948 con tan solo 18 años de edad, se mudó fuera de la casa de sus padres al barrio neoyorquino de Greenwich Village. Los siguientes cuatro años fueron muy importantes y con mucha influencia para su formación artística. A

través de sus publicaciones y series en la revista, se hizo cada vez más conocido como fotógrafo y su entorno social se conformó por artistas y jóvenes que querían convertirse en la generación que a partir del 1950 se titulaba *Beat generation: The generation on the road*.

Kubrick siempre estuvo en la carretera: *LOOK* le mandó a hacer reportajes fotográficos por todo EEUU y Europa, que se convirtió en un mundo fascinante para él. En su tiempo libre, Kubrick iba muy seguido al cine, tuvo una curiosidad inagotable por las películas europeas y para ganar un poco de dinero extra competía en parques y plazas el juego de ajedrez. Gracias a su amigo Alexander Singer quien trabajaba para un noticiario, Kubrick tuvo la oportunidad de hacer su primera película. En 1951 se estrena el documental de 16 minutos sobre el boxeador Walter Cartier titulado *Day of the fight*. Cartier y Kubrick se conocían antes porque el fotógrafo publicó una serie del deportista en la revista *LOOK* que sirvió como base de la producción. La obra es escrita, producida, filmada y editada únicamente por Kubrick, hasta el equipamiento técnico fue organizado por él. RKO-Pathé descubrió al joven talentoso y se realizó *Flying padre*, un corto documental sobre un pastor que visita y ayuda a los miembros de su comunidad en el estado de New Mexico en su propio avión. Este documental no fue hecho por el interés del joven director hacia la temática, sino porque le permitía seguir aprendiendo en el rubro audiovisual, acercándose un paso más a su sueño de ser cineasta.

En el comienzo de la década de los '50, la fotografía pasaba por un cambio importante. Tomas con estéticas fotográficas determinadas que identificaron un estilo personal, que tenían además de un valor documental un valor artístico, empezaron a estar de moda y a establecerse en las revistas populares. Las fotografías publicadas de Kubrick se pueden considerar como una primera visualización de su espíritu innovador (Crone; Von Stosch, 2004). Aunque había sido un exitoso fotógrafo, Kubrick decidió rescindir de su empleo en *LOOK* en 1951. En 1953 hizo su primera película de color, de nuevo un documental cuya función era la promoción del gremio de los trabajadores náuticos. Los tres documentales de Stanley son interesantes porque se consideran como operaciones

estratégicas de un hombre que quería cambiar del rubro de la fotografía a cinematografía. En el mismo año, con apoyo financiero de su tío californiano y de amigos, Kubrick realizó su primer largometraje. *Fear and Desire*, realizado por un equipo técnico formado por tres ayudantes mexicanos, Toba, Metz y Kubrick mismo quien ejecutaba como director, camarógrafo y editor. Aunque rechazado por las grandes distribuidoras, Joseph Burstyn la consideró suficientemente interesante y la estrenó en su cine el *Guild Theatre* en New York. La obra recibió buena resonancia de la prensa y el director se sintió motivado en realizar una segunda obra bajo el mismo procedimiento y recaudar fondos de familiares y amigos aunque no llegó a cubrir los gastos del rodaje anterior. *Killers Kiss* (1945) igual que su obra anterior, recibe buenas críticas pero económicamente también resulta ser un fracaso. La película fue vista por el productor Alexander B. Harris quien resulta conducir el destino del director en otra dirección: confiando en su talento, le dió la oportunidad de arrancar con la producción de *The Killing* que ya manejaba un presupuesto de 200'000 USD. La película resultó ser mucho más exitosa que sus anteriores y el dúo de Harris / Kubrick siguió colaborando naciendo *Paths of Glory* (1957) con Kirk Douglas en el papel principal que los establece aun más en el ámbito.

Según Kiefer (2004) de los años ante su éxito comercial se nota que las tres cosas preferidas de Stanley (el ajedrez, la fotografía y el jazz) fueron claves en la formación de su estilo artístico y se reflejan en su estrategia de producir y organizar una obra. Del ajedrez, que seguía siempre presente en los rodajes, en las pausas entre las escenas, se puede derivar su forma estricta con respecto a su estilo de dirigir y producir, de ser agresivo pero al mismo tiempo tener las consecuencias de cada movimiento detalladamente previsto y planeado. La fotografía le transmite la idea del plano justo, de la estética visual de la imagen. Kubrick solía trabajar muy cerca con sus camarógrafos para controlar siempre la imagen y hasta algunas escenas las filmó el mismo. Por último, el jazz representa lo rítmico de sus películas, que se ve representado en la edición y la selección precisa de la música que acompaña las obras.

Capítulo 2: La reinención del largometraje, del cine de autor y de género

2.1. Cine de género

El término “género” proviene del francés *genre* (*masculino, femenino*) y es también utilizado para la diferenciación de clases o especies. Tal es así que aplicado al cine, el género define una especie de filmes. En los comienzos de la industria cinematográfica, los filmes fueron identificados y clasificados elementalmente por su duración y sus temáticas. La primera terminología del cine de género surge de la literatura y del teatro, la comedia y el romance.

La idea detrás de categorizar las películas en géneros era simplificar la comunicación entre las distribuidoras y los dueños de los cines. Más adelante, a mediados de la década de los años 20 y ya con una oferta más amplia de películas, el vocabulario se volvió más específico surgiendo así la diferenciación de sub-géneros dentro de las categorías principales del cine, como por ejemplo el melodrama y la comedia (Altman, 2006). Además de las temáticas, los géneros describieron también las técnicas que se usaron para la realización de la obra: Película de animación, acción, etc. Con la estandarización de la producción cinematográfica durante y después de la Primera Guerra Mundial, la especialización de la terminología de los géneros siguió creciendo. Russo define esta estandarización (mundialmente conocida como *studio system*) de la industria cinematográfica norteamericana de la siguiente manera:

Unas pocas grandes compañías o *majors* dominaban la producción bajo la modalidad que los economistas denominan oligopolio, acompañadas de un grupo selecto de pequeños estudios bajo su regulación de mercado, que producían lo suyo aunque no poseían el control completo – desde la idea, pasando por la producción del film, siguiendo con la distribución y terminando con la propiedad de las salas de exhibición que poseían los *majors*. (Russo, 2006, p.234)

El sistema industrializado de los estudios en Hollywood fue mundialmente influyente para la producción de cine. Películas distintas a los estándares dados u otras industrias cinematográficas nacionales no fueron muy consideradas. Las producciones estadounidenses marcaron las tendencias y atrajeron cantidades a las taquillas de los

cines. La producción de cine de género hollywoodense usa paradigmas recidivantes: Motivos de acción, patrones narrativos y secuencias de tomas repetitivas. Otro criterio de agrupación por aspectos es la división de películas en que domina la acción (ej. película de guerra, película policíaca) o el ambiente (thriller, terror, etc.).

Las pautas elaboradas de cada género resultaron ser influyentes en todas las áreas de la producción. Los guionistas calificaron sus caracteres y acciones según el patrón de acción que predestinaba el género. Ya en el casting, en la selección de la música de los directores de arte, etc., se hacía referencia a producciones de género anteriores. “Reciclando” estos componentes ya establecidos y auto-descriptivos a la pertinencia de un género, los productores pudieron beneficiarse de una cierta estandarización que les ahorra tiempo. Las distribuidoras también trabajaron con las reglas de los géneros, es decir, con la segmentación de espectadores en grupos. Títulos, símbolos, bandas sonoras, motivos de trama y hasta los actores tienen un rol importante en las estrategias de comercialización de las obras. Las reglas del género simplifican para el público el proceso de decisión. También por eso, los fundadores de la *Nouvelle Vague* o del *New American Cinema* por más considerados como directores de cine de autor que sean, basaron inicialmente sus obras en géneros existentes.

Según Altman (2006) el cine de género a veces se reconoce como tal recién después de un cierto lapso de tiempo. *The great train robbery* de Edwin S. Porter (1903) que hoy en día es considerada como la primera película pistolera, no fue clasificada de esta forma al estrenarse debido a la falta de filmes parecidos. Durante los siguientes diez años vieron la luz muchas obras con temáticas y características similares, formando así lo que hoy es conocido como *Western*. Los grandes géneros ya tenían ciertas estéticas estandarizadas que se transmitían visualmente en los afiches facilitándoles la tarea a los dueños de los cines a la hora de brindar información al público sobre la temática de las películas en cartelera.

La semántica y la sintaxis definida por las leyes y reglas de los géneros pueden estar expuestas a cambios históricos. Resulta, por ejemplo, que varias producciones que no

fueron catalogadas como cine de género al momento de su estreno, tiempo después serían éxitos al convertirse en la parodia de esos mismos géneros que, para entonces, ya no estaban de moda.

Algunos críticos ven al cine de género como medio de comunicación para ciertas ideologías que se basan en los intereses de un gobierno o de una industria. Representan ideales y deseos con el fin de hacerle creer al espectador que puede usar la película como proyección de sus propios deseos. Siguiendo esta idea, las películas de pistoleros (*Western*) justificarían los crímenes que se perpetraron contra los nativos norteamericanos y legitimarían la explotación del continente. Otros críticos consideran a este mismo tipo de películas como una glorificación a valores americanos antagónicos tales como: la libertad individual y la acción colectiva, el respeto a la naturaleza y la necesidad de crecimiento industrial, o la adoración del pasado y la búsqueda de un futuro nuevo. Según estas dos opciones mencionadas por Altman (2006), las películas de géneros fueron producidas por la industria sólo a petición de un público específico que usa el cine como un método de pensamiento cultural.

Otro aspecto altamente criticado al sistema de los estudios fue la pérdida de individualidad que causó la industrialización del cine. Según Russo (2006), la problemática de los géneros con su dinamismo y heterogeneidad es la confrontación forzada con la noción de autor. Afirma que para un artista con ambiciones de originalidad y libertad creadora, la idea de las pautas elaboradas de los géneros le pueden resultar como un *corset*.

Los límites a la expresión libre afectaron de la misma forma el trabajo del director de arte, dado que en la estética uniforme de las películas no había lugar para invenciones e intervenciones creativas. Solamente el productor estuvo a cargo de decidir sobre la temática, el casting y básicamente todo lo relativo a trama y estética. Los guionistas, directores, directores de fotografía y camarógrafos funcionaron como títeres con el solo fin de producir más rápido. Aunque se haya ampliado mucho la industria y desaparecido

el *studio system* en su forma clásica, hoy en día el *Academy Award* más reconocido sigue siendo el del productor.

En la actualidad es básicamente imposible no relacionar una película con un género, dado que el espectador contemporáneo se encuentra expuesto a una desmesurada oferta y diversidad de películas de todo el mundo realizadas durante este último siglo del cine.

2.2. Kubrick bajo la censura

En 1960 comenzó el rodaje de *Spartacus*. Un proyecto épico para este tiempo que contaba con un presupuesto de 12 millones de dólares. Además de ser el actor principal, Kirk Douglas era también el productor ejecutivo. Por grandes diferencias con Douglas ya en las primeras semanas del rodaje, y antes de cumplir un mes desde el inicio de la filmación, el director Anthony Mann fue despedido. Kubrick y Douglas ya se conocían de *Paths of Glory* (1957) y se tomó entonces la decisión de dejar al joven director de 31 años a cargo de este proyecto monumental. Fue lejos la producción más grande en la trayectoria de Kubrick, que hasta ahí constaba de cuatro largometrajes, y la primera vez que tuvo la oportunidad de filmar con el costoso 35mm.

Acostumbrado a tomar las decisiones estéticas sobre la dirección de fotografía, empezó a instruir a su equipo integrado por profesionales, algunos de los cuales lo doblaban en edad. Sus fuertes aspiraciones de funcionar no como simple director, sino de diseñar la película y dejar de ser un títere del esquema del sistema de estudios de Hollywood le causarían problemas. No solamente con los profesionales más avezados, sino también con Douglas y el guionista Dalton Trumbo. Una razón del conflicto fue el personaje de *Spartacus*, que según Kubrick no tenía faltas ni peculiaridades. *Spartacus* es considerado como un clásico del género *sword-and-sandal* tanto por su línea de acción como por sus papeles tradicionales. El guionista, Dalton Trumbo, estaba en ese momento en la *black list* de Hollywood debido a sus opiniones políticas de sesgo

comunista. Para una producción de semejante tamaño y presupuesto, fue excepcional el contratar a una persona tan polémica en este sistema industrializado (Günther, 2004).

Diferente a *Ben-Hur* (1959) o *Quo Vadis* (1951), la película se desarrolla en un mundo pagano y el cristianismo no desemboca en ninguna parte de la historia o en las decisiones e ideologías de los personajes. El hecho de que se tematice la homosexualidad causó mucho furor y la película fue censurada fuertemente.

Lo Brutto (1999) afirma que, al margen de estar en desacuerdo con las censuras, Kubrick se distanció más tarde de la obra al no considerarse su autor, dado que todas las predeterminaciones ajenas sobre las estéticas de las tomas y del desarrollo de la trama le fueron impuestas para este largometraje. A pesar de los conflictos y diferencias en el rodaje y con la censura, el éxito de *Spartacus*, tanto comercial como crítico, le abrió muchas puertas a Kubrick.

A partir del 1960, todavía terminando la edición de *Spartacus*, el director empieza con su siguiente proyecto, una adaptación fílmica a la escandalosa novela *Lolita* (1955) de Nabokov, y en donde vuelve a trabajar con Harris como productor. Relata Baxter (1997) que algunos estudios ofrecieron financiar el proyecto con un guión ya escrito y en el cual se había cambiado el final de la obra por un final feliz, o más adecuado para el espectador estadounidense: Lolita se terminaba casando con Humbert. En desacuerdo con este final, se decide a reescribirlo por cuenta propia. Kubrick contacta a Nabokov y empiezan a desarrollar el guión para esta película. Con el guión ya listo y los actores elegidos, Kubrick y Harris se pusieron a buscar un estudio para que financiara el proyecto. Rechazado por las grandes empresas que acusaban el proyecto de pornografía infantil, solamente Warner estaba dispuesta a financiar la película, pero con la condición de tener la última palabra a la hora de la edición. Después de la experiencia de *Spartacus*, Kubrick claramente quería más poder de decisión sobre su futura obra, la propuesta de Warner fue entonces rechazada y al final lograron conseguir el apoyo financiero en Inglaterra. Los fondos recaudados, más allá de la simpatía con Europa y las buenas condiciones de filmar en Inglaterra, causaron que Kubrick se mudara, en

1962, al Reino Unido junto a su familia, que para ese momento ya constaba de su tercer matrimonio y tres hijas.

Aunque el director elaboró el guión junto al autor de la obra, la idea de Kubrick para su proyecto era una adaptación y no una representación fiel en forma audiovisual del libro. Uno de los cambios más importantes es la diferencia en la edad del personaje principal: en su versión literaria, Lolita tiene 12 años, es infantil y parecida a una ninfa, mientras que en su versión fílmica es una adolescente sensual de 14 años. Distinta al libro, la película no está enfocada en el mundo sentimental de Lolita, sino que representa más el mundo y los caracteres bizarros que la rodean (Nessel, 2004). La mayoría de los cambios se dieron recién en su edición, por la censura estricta de la época. La relación sexual entre Lolita y Humbert es insinuada y nunca representada gráficamente. Por su contenido problemático, la obra fue difícil de adscribir a un género de la época, aunque Baxter (2007) afirma que Kubrick la definió como una comedia negra.

El resultado de la versión estrenada de su primera producción realizada en el Reino Unido, igual que el de *Spartacus*, no fue el pretendido. Más tarde, Kubrick confirmó que si hubiese podido pronosticar este nivel de influencia que tenían los efectos de censura en su obra, nunca habría empezado *Lolita*. Al hacer un resumen de su filmografía, *Spartacus* siempre es nombrada por su éxito, al igual que Lolita por haber generado mucho furor. Estas dos obras, aparte de sus modificaciones por la censura, no son los ejemplos que brindan las características más claras que después resaltarán la firma del director, ni tampoco se destacan por su dirección de arte. Sirven más bien como ejemplos que encaminaron al director en búsqueda y desarrollo de su estilo, y sirven como base para la búsqueda de constantes. Sin duda *Paths of Glory*, la obra precedente a *Spartacus*, también es un caso interesante para observar una obra que sufrió la censura. Sólo que en ese caso se trata de una censura por motivos políticos y no éticos.

2.3.2001: A Space Odyssey(1968) – Ejemplo de una re-invencción

Con su siguiente proyecto *Dr. Strangelove* (1964), Kubrick seguía provocando pero desde otro punto. *Dr. Strangelove* provocaba, y por su carácter satírico e insólito rompía con las expectativas y reglas de los filmes políticos de la época. Aunque esta obra, al igual que la mayoría de sus filmes posteriores, evidencia rompimientos con varias características de los géneros, fue *2001: A Space Odyssey* la que afirmó definitivamente su estatus como director establecido, siendo una obra ejemplar para analizar la ruptura o reinvencción de las características ya mencionadas. Además, se considera un hito en la historia de la dirección de arte por los diseños de los interiores de las naves espaciales y sus realizaciones.

La ciencia ficción, en la cultura popular en Estados Unidos, se estableció a través de publicaciones cortas e historietas a mediados de los años 20. Frewin (2004) declara que estas publicaciones se destacaron por sus tapas llamativas y estéticamente reconocibles, decoradas de monstruos espantosos, y muchas veces con mujeres medio desnudas, totalmente indefensas. Las publicaciones no tenían un contenido intelectual ni demasiado razonamiento científico pero eran económicas y divertidas. Aunque la estética de portada en algunos casos fuera bastante sexual, su público estuvo conformado por niños y adolescentes. Entre ellos estaba el joven Kubrick, quien los leyó de manera insaciable dando origen, de esta forma, a su interés por una posible vida en el espacio sideral.

La película *Metropolis* (1927), del director austrohúngaro Fritz Lang, es mencionada generalmente como la gran precursora del largometraje de ciencia ficción, a pesar de que la visión futurista allí plasmada se distingue enormemente de las producciones que serán, luego, *protagonizadas* por extraterrestres. En el período de posguerra la popularidad de la ciencia ficción tuvo un incremento considerable. Los 50' fueron una década de progreso y de esperanza y, con la llegada de la “guerra fría”, varios autores empezaron a tematizar el miedo a las bombas nucleares, es decir, el tema clave de *Dr.Strangelove* (que se hizo en esa misma época). La mala reputación y el hecho de no ser considerada como literatura

seria o intelectual permitió a los autores sortear la censura al tematizar este tema, tratado como un tabú en este tiempo. Aunque era ya muy popular, la ciencia ficción se empezó a tomar más en serio cuando las visiones del contacto con el espacio sideral, otros planetas o un mundo más allá empezaron a concretizarse con los avances tecnológicos y con el entusiasmo del presidente Kennedy de llegar a la luna. Aunque la literatura ya se enfrentaba a temáticas más reales y basadas en descubrimientos científicos, la estética del género ciencia ficción en el cine seguía predominada por extraterrestres, colores llamativos y tramas simples, y narrado al ritmo de una película de acción.

Cuando Kubrick empezó con la pre-producción de *2001: A Space Odyssey* se encontró confrontado al desafío de quitarle al público las expectativas de platos voladores llenos de extraterrestres en camino hacia Marte y héroes al estilo *Flash Gordon*. Para interrumpir esta percepción se destacaron dos puntos esenciales en la temática del proyecto: los viajes espaciales y la pregunta de si existe o no la vida extraterrestre. Estos temas no fueron considerados suficientemente serios y resultaron inútiles o incapaces para la base de una producción que tenía el fin de ser lo que se considera un *major motion picture* y distinguirse de las *B-Movies*. Kubrick reconoció la necesidad de crear conciencia de que el tema de la posible vida extraterrestre sea un objeto legítimo de la investigación científica y que la pregunta acerca de si la especie humana se encuentra sola en este universo tenga un sentido fundamental para la humanidad. Si lograba justificar estas preguntas, la aceptación de las otras temáticas se daría sola. Si no llegaba a cumplir con estas metas, *2001: A Space Odyssey* sería nada más que otra película para un público intelectualmente poco exigente.

Su estrategia y solución fue la siguiente: entrevistar una cantidad de profesionales que se dedicaron a las preguntas del espacio sideral y la vida extraterrestre (Frewin, 2004). Estas entrevistas, cuyas preguntas fueron anteriormente elaboradas con muchísimo detalle e investigación previa, se filmarían y serán presentadas como un prólogo antes de la película misma. El cuestionario fue escrito a base de una indagación muy profunda que hizo el

propio Kubrick sobre literatura científica. Aunque constaba de entrevistas con científicos y autores reconocidos, se decidió que la obra tenía suficiente peso como para hablar por sí sola y ya con 160 minutos de duración (en su primera versión) no quedaba tiempo para esta introducción.

Gracias a sus obras anteriores es que pudo conseguir la confianza de MGM para realizar un proyecto de semejante tamaño y costo. Afirma Frewin (2004) que Kubrick tuvo la libertad absoluta desde el día uno de la preproducción. Para lograr que la obra tenga una visión futurística, se contactaron profesionales y expertos de todos los rubros. Desde los modelos de las naves espaciales desarrollados con la NASA hasta las técnicas que se usaron para proyectar los fondos de la primera secuencia fueron desarrollados junto a expertos, siempre con el criterio y las ideas del director detrás. El guión es fruto de una colaboración de Kubrick con Arthur C. Clarke, el autor del cuento corto *The Sentinel* (1953) que sirvió como primera base literaria. Juntos decidieron trabajar en una novela nueva (*2001: A Space Odyssey* fue publicada solamente bajo el nombre del escritor mientras que el guión es oficialmente una coproducción) que se escribió paralelamente a la realización del guión.

Declara Allen Nelson (1984) que al comparar la versión literaria con el resultado filmico se pueden visualizar las maneras del director de trabajar, adaptar o reestructurar una obra en forma audiovisual. La base literaria le simplificó el acceso a una estética cuya complejidad se desarrolla a partir de una escenificación maestra del conflicto fundamental entre las retóricas temporales (refiriéndose a la trama y al desarrollo ya establecido en el guión) y espaciales o musicales que recién se crean en la filmación o en la edición. El fin de la novela es mucho más cerrado que el fin de la película. Kubrick temía que una representación explícita en la pantalla solo trivializaría y achicaría. En consecuencia también se abstuvo casi totalmente al esquema narrativo de la novela y desarrolló su tema como una experiencia casi ingravida de imágenes e ideas. Aparte de marcar una revolución en el género de ciencia ficción, *2001: A Space Odyssey* fue planeada para ser un intento de representación cinematográfica del futuro. Durante toda la obra, se pueden ver logotipos de

marcas y compañías estadounidenses e internacionales. Eichhorn (2004) comenta que las instituciones representadas también ayudaron a financiar el proyecto aunque la idea de Kubrick no fue primeramente la de conseguir patrocinadores, sino que el espectador realmente fuera capaz de identificarse con los productos y vestimentas encontrados en la escenografía, con utensilios y logotipos de su vida diaria, y que aún enfrentado con un paisaje fílmico abstracto y ajeno pueda lograr proyectarse a si mismo en este futuro. El universo de *2001: A Space Odyssey* fue la visualización del futuro tecnológico (sobre todo del pueblo americano). Es una realidad ficticia, gracias a su diseño creíble y a pesar de que en este momento todavía no existían imágenes de la tierra vista desde el espacio y faltarían más de 30 años para llegar a la fecha del desarrollo de la obra.

La mayor parte del lenguaje visual de la película es transmitido por su histórica dirección de arte, elaborada en base a las investigaciones y visiones de Kubrick, y su puesta en escena. La trama y el mensaje, relatados a través de la fuerza estética de las imágenes, dan lugar a una interacción minuciosamente planeada entre dirección de arte y elección de planos. Solamente 40 de los 141 minutos de duración total contienen diálogos. Asimismo, la película desiste de la exposición y de los comentarios, consta de escenas y secuencias de escenas montadas en forma de collages paralelas y generando así una estructura elíptica que obliga al espectador a llenarse con su propia imaginación los vacíos creados a través de esta estructura narrativa (Allen Nelson, 1984). Kubrick como co-autor y director (básicamente como narrador del espectáculo mostrado en la pantalla), logra, con esta estructura narrativa, involucrar al espectador y hacerlo pensar. Esa técnica no solamente rompió las estructuras del desarrollo de la trama de las anteriores películas de ciencia ficción, sino que además puede considerarse como una reinención de la estructura narrativa. Un ejemplo lo brinda el corte famoso del hueso lanzado al aire hasta la estación espacial, mientras se cubre un lapso de tiempo de cuatro millones de años. El esqueleto narrativo de *2001: A Space Odyssey* es muy poco común: abre con una secuencia de tres minutos en la que el público se enfrenta a una pantalla completamente negra, acompañada

por la pieza *Atmosphère* del compositor Gyorgy Ligeti. Después de la secuencia de inicio, la obra se divide en cuatro actos que (a excepción del segundo) se anuncian con un intertítulo. La selección de la música es innovadora y atípica para una obra de este género y proyecta una gran parte de la forma final de la película: una experiencia visual-narrativa. Según Allen Nelson (1984) Lo que convierte *2001: A Space Odyssey* en una obra tan especial es la fuerza emocional de su estética espacial que evoca una simultaneidad de mundos dentro de mundos mayores. Kubrick logra conectar los elementos lineares del cine narrativo con una estructura basada en la asociación y repetición de imágenes, partículas de acción y sonidos dentro de un universo fílmico que se expande en niveles paralelos.

La visión futurística representada en la utilería se volvió (en parte) realidad en los productos tecnológicos que se usan en la actualidad, como las pantallas táctiles. Más que los productos y vestuarios que hoy en día remiten fuertemente a la década de su creación, hizo realidad la visión de HAL o, más precisamente, la dependencia del ser humano hacia las maquinas computadas.

2.4. Kubrick, un autor *par excellence*?

La consideración de Kubrick como autor y re-inventor de géneros fue reforzada por su mudanza a Inglaterra, su exilio lejos de Hollywood. Su fama se estableció con *2001: A Space Odyssey* en 1968, justo cuando empezó la crítica al cine de autor de directores comerciales como Alfred Hitchcock o John Ford. Según Elsaesser (2004), se hablaba de la muerte del autor, quien fue por la doctrina estructurada del cine de autor, considerado nada más que un accesorio del texto y que no se relacionaba con un artista capaz de representar su propia obra.

Distinto a Robert Altman o Woody Allen, la capacidad de reconocer su obra no fue por su persona o porque sus filmes representaron fragmentos de un proyecto de vida, sino que se concentraba en cada una de ellas como si fueran únicas. Especialmente en el

caso de *2001: A Space Odyssey*, que consta de miles de estudios previos individuales y resulta, por ende, difícil de relacionar con sus películas previas, como hubiera sucedido de respetarse la meta del cine de autor, es decir, la distinción, a primera vista, de la firma del director.

Las películas únicas de Kubrick, sin embargo, se pueden analizar en el contexto de otra crisis: la crisis del cine de género. Considerando las circunstancias de que los esquemas clásicos del *Western*, las comedias musicales y hasta los thrillers no contaron con los mismos éxitos comerciales que tenían diez años antes, Hollywood estaba en la búsqueda de nuevas fórmulas para atraer a este público joven. Los productores estaban dispuestos a experimentar con directores y actores aún no establecidos y de tratar de crear géneros nuevos, como por ejemplo el *Road Movie*. Se puede contemplar que las obras innovadoras de Kubrick encajaron en este experimento que a su vez permite verlas como prototipos. Es decir, que la manera de trabajar del director, de indagar temáticas, formas y estilos totalmente distintos en cada una de sus obras también tiene un valor estratégico para su cliente. Todos los grandes estudios de producción cinematográfica comercial estaban en la búsqueda de combinaciones exitosas que sepan unir las rupturas y reestructuraciones sin dejar de seguir produciendo películas de género que atraigan a las masas.

Este es otro punto en el cual Kubrick se distingue de autores europeos como Fassbinder, Fellini o Antonioni, quienes no solamente crearon un estilo propio con temáticas repetitivas, sino que crearon también géneros propios. Comparado a ellos, Kubrick pocas veces reutiliza un actor y, en lo relativo a los géneros, sus obras son, a primera vista, más cercanas a los géneros hollywoodenses que a los europeos. Pero hasta ahí se pueden observar rupturas dentro de la ruptura de no clasificar a Kubrick como un director de cine de autor. Con *Paths of Glory*, inventó una nueva especie de película de guerra y con *Clockwork Orange* cambió por completo la percepción del cine contemporáneo inglés. Y ni hablar de las influencias que la película tuvo sobre el futuro

del cine musical. Además, se puede decir, sin ninguna duda y como se describió en el subcapítulo anterior, que *2001: A Space Odyssey* sacó a la ciencia ficción de los B-Movies para siempre (Frewin, 2004).

La reinención de los géneros fue producto de la interacción entre Kubrick y los estudios. Esto generó, para el director, importantes cantidades de fondos con los que solventaba sus proyectos y, para sus clientes, la devolución de esos fondos a través de las entradas. Este efecto no fue siempre logrado y esto quizá haya generado que hoy en día Kubrick no sea considerado como un director únicamente comercial, como lo es por ejemplo Steven Spielberg. Resultaba que al momento del estreno de las películas de Kubrick no era lo ideal que representara una ruptura con los críticos que lo consideran como otro director de cine de género comercial o sin rasgos de propia autoría. *2001: A Space Odyssey* salió demasiado temprano o quizá fue demasiado innovadora como para recaudar los inmensos fondos que fueron ganados con la trilogía de la *Star Wars*, una serie de películas de ciencia ficción hecha para las grandes pantallas, y lejano al contenido de pacotilla de la ciencia ficción pre *2001*.

Barry Lyndon (1975) salió antes de que se produjeran las populares series históricas de la BBC y *The Shining* (1980) y *Full Metal Jacket* (1987) se estrenaron después de que sus respectivos géneros estuvieron en su momento pico. Muchas de sus obras fueron recibidas con indiferencia o falta de comprensión. Como si hubiese sido necesario que haya un movimiento o retraso en el tiempo para resaltar sus aspectos prototípicos o darle, a esas películas, el mote de “clásicos”. En este sentido, al observar la intemporalidad de sus creaciones, estas resultan ser lo contrario de *Blockbusters*. Aunque tuvo un decidido esfuerzo en capturar con cada obra una nueva temática controversial, es visible que no solamente las reacciones fuertes del público fueron su meta, sino que también resultaba clave que los valores representados por sus personajes conflictivos no fueran atribuidos a su persona ni que sirvieran para definir su posición moral (Elsaesser, 2004).

Que su obra genere lo opuesto a la neutralidad sin que se pueda identificar al autor como el origen de su moral, define a Kubrick como un artista modernista. Se puede decir que es un director de extremos. Aunque la mayoría de sus "prototipos" fueron demasiado extraños para el público hollywoodense como para lograr siempre el éxito financiero, se convirtieron, así y todo, en obras atemporales. Su espectro de películas (de múltiples géneros) abarca desde motivos singulares e indirectas estilísticas hasta las conexiones más evidentes con el cine de género cuyas estructuras de contar y crear Kubrick supo analizar y reflejar de esta manera en sus obras. Sus obras siempre justifican su estatus de cine de autor y fundan, asimismo, el *género de cine de Kubrick*. (Fischer, 2004).

Capítulo 3: Constantes en la temática, alusiones y simbolismo: los pilares del diseño de Kubrick

3.1. Constantes en la temática

Al observar su filmografía, Kubrick parece perseguir, de manera constante, una meta basada en la innovación y distanciamiento de la repetición respecto a sus obras anteriores así como la copia de películas preexistentes. Todas sus películas, a excepción de *Spartacus*, son proyectos elegidos personalmente en los cuales indagó de manera obsesiva durante años mediante investigaciones en la pre-producción. Tanto la búsqueda de la perfección técnica como la planificación minuciosa de la composición de imagen son características recurrentes en el modus operandi del director. Esto se ve reflejado a su vez en sus proyectos que no logró realizar. Uno de éstos fue sobre Napoleón Bonaparte cuya planificación empezó en 1969 pero no llegó a concretarse por dudas de MGM ya que no poseían garantías de recuperar la inversión necesaria dado que en esta época las películas históricas habían dejado de ser de consumo popular.

El otro proyecto que no pudo realizar fue *Aryan papers* (a principios de la década de los años 90) debido a la realización simultánea de la película *Schindlers List* dirigida por Steven Spielberg. Según Loewy (2004) el principal impedimento radicaba en el temor de Kubrick por la similitud de los proyectos haciendo poco factible que la obra sea un éxito comercial. Como si fuera poco, hubo dos obstáculos más: por un lado el miedo a caer en la falta de innovación la cual derivaría en un cliché; y por otro, la influencia que ejercía Hollywood mediante la imposición de sus preferencias las cuales hubieran afectado de manera radical a la película creando un largometraje carente de novedad.

A pesar de las diferencias visuales y contextuales llegando al punto de generarse una oposición radical, en las temáticas de sus películas se encuentran paralelismos concretos. Las obras de Kubrick suelen involucrar, de manera recurrente, expresiones de conflictos internos los cuales se proyectan desde distintas perspectivas. Otros temas

preponderantes son la inaccesibilidad a la realidad y el fracaso de la humanidad que es expresado mediante la simple aceptación. También es visible la ignorancia de los protagonistas en la lucha contra sus fuerzas interiores y oscuras así como contra sus impulsos. Realidad, sinceridad, frialdad y los sueños auténticos predominan como temas recurrentes en sus filmografía Duncan (2003). Siempre de manera sutil Kubrick trata de no imponer su voz autoral en el discurso de sus obras para que queden abiertas a interpretaciones. De esta manera, el director vincula la comprensión de sus películas con la música popular, que sin importar el intelecto del espectador, logra realizar películas apreciables por toda clase de personas ya que sus emociones y subconscientes presentan una similitud mayor que sus intelectos. Kubrick logra que la que la emoción del subconsciente evocada por el público es más poderosa en el cine que en cualquier otra forma verbal y es por esto que integra en sus obras secuencias sin diálogos enfatizando la imagen y el sonido restante.

3.2. Alusiones contextuales y visuales

Las obras de Kubrick están repletas de metáforas y simbolismos que cuentan con una perfección técnica en su realización la cual posibilita una interpretación eficaz aunque algunas de ellos están ocultas y son poco evidentes. Mientras que las huellas de esta perfección técnica son más factibles de identificar, las alusiones simbólicas junto a las metáforas parecen ser un laberinto sin fin ya que no hay pruebas, interpretaciones o conclusiones comprobadas para las citas y alusiones visuales. La razón se basa en que Kubrick toma a su público seriamente en tanto que no les sea de impedimento para interpretar o entender sus películas misteriosas. Sin embargo, el espectador tiene la impresión de que el director encuentra placer en confundirlo de manera intencional incorporando rompecabezas de difícil resolución en sus creaciones. Para afrontar los códigos misteriosos de este director es necesario involucrarse de manera activa ya que éstos están plagados de puntos indeterminados y vacíos a la vez que el exceso de referencias socio-culturales inmanentes conforman un lenguaje “encriptado” de difícil

resolución. El discurso es construido de manera que se hace inevitable que el espectador le atribuya un sentido o interpretación; al mismo tiempo es tan abierto que cualquier determinación de un “mensaje” cae al vacío produciendo en el espectador una confrontación con sus propias expectativas y parámetros. De esto deriva la consideración general por su hermetismo o esteticismo. Aún sin resultados claros o posibles de confirmar, según Fischer (2004) sería inapropiado confundir el procedimiento de Kubrick con arbitrariedad.

Para crear una vista general sobre estas referencias y repeticiones se creó un intento de sistematización que llega a las siguientes puntos que se manifiestan a través de la dirección de arte mientras que otros son más contextuales:

a.) Referencias a sus propias obras a través de citas u objetos en la utilería: en el guión de *Lolita* hay breves alusiones irónicas refiriéndose a *Spartacus*, su obra menos querida y la única que se hizo por encargo de un estudio. Desde ahí, las películas de Kubrick confrontan al espectador con una multitud de referencias sutiles que remiten a obras anteriores. Lo siguiente se comprueba a través de selectos ejemplos: En *A Clockwork Orange*, Alex se para en la disquería al lado del disco de la banda sonora de *2001: A Space Odyssey* (figura 1) mientras que en *Eyes wide shut* se ve un grupo de adolescentes que remite a los *Droogs* (Fischer, 2004). Otro ejemplo es el buzo tejido de Danny (figura 2) en *The Shining* en que se ve el cohete de *2001: A Space Odyssey*. En una escena, se lo ve a Danny con este buzo levantándose del piso y yéndose hacia la famosa habitación 237; Son exactamente 237'000 millas la distancia de la tierra a la luna.

b.) Referencias inmanentes: a partir de *2001 A Space Odyssey* Kurbick definió una regla estética de imágenes para la coherencia interna de sus obras que se basa en la variación de motivos. Los mecanismos de esta regla se presentan en los *graphic matches*,(ya sea en esta obra en particular como en otras) como el hueso que se

transforma en la nave espacial. La edición cumple la función de resaltar el sentido como arma de ambos objetos que son espacial y temporalmente independientes. Sin embargo este nexo que surge de una articulación simplemente visual permanece a la eventualidad de una interpretación. Según Fischer (2004) el arte de Kubrick se basa en evocar comparaciones tras variaciones de motivos como este ejemplo que nunca se convierten o impiden ser determinaciones de sentidos logrando conservar la sinceridad de las imágenes. Sea que se trata de objetos o constelaciones que se repiten en la misma obra representados visualmente a través de otros objetos o estructuras: en *The Shining*, la cara asustada de Danny está representada de nuevo en un plano amplio que muestra el pasillo de los ascensores antes del ascensor y la imagen del niño en su triciclo (visto desde atrás) pareciéndose al vestido de Wendy en su primer escena. Que algunas de estas referencias inmanentes sean muy sutiles, causa un efecto *déjà-vu* que a veces solo se llega a ver en una visión repetida de una obra. En su última obra *Eyes wide shut*, se repite este ejemplo en una mezcla de diálogos con la dirección de arte: el protagonista seducido por dos bellas mujeres que le indican que vaya hacia *donde termina el arcoíris*. Este lugar, que resulta ser el castillo donde transcurre la orgia, es el único que no cuenta con iluminación de navidad en colores del arcoíris

c.) Continuidades distribuidas sobre varias películas: el ejemplo más conocido es la mirada fija de Alex al inicio de *A Clockwork Orange* que fue interpretada como respuesta cínica a la expresión indagatoria del *Starchild*. La mirada fija del personaje principal, conocido como el *Kubrick stare* está presente en casi todas sus obras y siempre filmada sin o con poco movimiento de cámara en una toma larga. Podría ser un simple gesto de desorientación o emoción de un personaje o una conversación muda entre los distintas figuras (figuras 3,4,y,5). Esta forma de continuación sobre varias obras también se puede destacar en algunas secuencias paralelas en otras características cinematográficas. La estructura narrativa de *The Shining* se desarrolla con el cambio de la película de un mundo ordenado y lineal del tiempo hacia las regresiones de los

recuerdos y el laberinto de una conciencia acosada que, en varios aspectos, se parece a una versión de *2001: A Space Odyssey* en la cual Bowman al final no es transportado a la amplitud del universo sino que es hundido en su sueño de revelación (Allen Nelson, 1948). Esta forma ambigua de continuidad/correspondencia/contradicción no impide un secuencia directa y asimismo no se limita a comienzos y finales. Un ejemplo muy claro brinda la secuencia en que el astronauta toca el monolito en *2001: A Space Odyssey* con la imagen de Danny en *The Shining* dudando si entrar o no a la habitación N° 237. Ambos están ubicados de la misma posición enfrente del espacio o objeto que marca el misterio de las películas (figura. 6y 7). De esta manera, las películas se conectan de una forma compleja construyendo un amplio un cosmos fílmico. La relación entre ellos persiste ambigua; continuidad, paralización y negación de películas anteriores se pueden sobreponer. Ya sea que esta característica se manifiesta a través de elementos de utilería o la actuación por mirada fija y firme, se convierte en una máscara siendo asimilable como un elemento de vestuario.

c.) Referencias a la historia del arte o culturas antiguas:.. En cuanto a la dirección de arte, al mirar de manera precisa sus detalles, se destacan varios motivos que poseen un gran valor simbólico que resalta aún más en la interacción de los actores con los elementos. En *The Shining*, Jack tira violentamente la pelota de tenis contra los murales de los Navajos que representan la exterminación de los blancos hacia los pueblos originarios norteamericanos. Además en unas de las primeras escenas de *Eyes wide shut*, se ve la estrella de *Ishtar* que representa, en la mitología babilónica, a la diosa de la fertilidad. Su culto involucra actos rituales y prostitución sagrada, dos elementos que luego se tematizan en la obra (Meyer, 2011). En la misma, el protagonista Bill recibe una servilleta con la palabra "Fidelio" que al igual que a la historia de arte, precisamente a la ópera de Beethoven, es una alusión a sus propias películas. En *A Clockwork Orange*, Beethoven está presente en toda la obra. Que esta conexión sea más que una mera

coincidencia se comprueba a través de la obra original, *Traumnovelle* (1925) de Schnitzler en que la palabra anotada en la servilleta es *Dinamarca*.

d.) Referencias a la realidad: La aspiración obsesiva de autenticidad del director es bien conocida y evidente. Paradójicamente el realismo de Kubrick siempre es construido de manera netamente artificial y adentrándose en una contradicción consigo mismo que termina en una suma de preguntas fundamentales : ¿La suerte de las figuras kubrickenses, es destino o es causalidad? ¿La película enseña algo sobre la realidad, es capaz de capturar o describirla? ¿Donde están los límites de lo escenificado? Estas y otras preguntas guían de nuevo a las referencias inminentes que se fundamentan en una estética de las causalidades y continuidades meramente sugeridas. La inaccesibilidad de estas películas simultáneamente se corrobora con el esfuerzo de transmitir algo sobre la realidad.

e.) Incorporación de colores significativos en la dirección de arte: Aunque resulte irónico que Kubrick haya empezado su carrera fotográfica y cinematográfica en blanco y negro, supo usar el color tanto para expresiones psicológicas como espacios arquitectónicos. Las secuencias civilizadas y controladas en *2001: A Space Odyssey* están impregnadas en rojo, blanco y negro (en 1980 se repiten estos mismos colores en el baño de *The Shining*) hasta que son interrumpidas por una tempestad misteriosa de colores en la secuencia de *Star gate* (figura 8) que tiene una estética psicodélica y relacionada al mundo onírico. Una selección de colores muy parecidos, concretamente la paleta de colores del arcoíris, es usado para reforzar la sensación de un sueño que transmite *Eyes wide shut* (figura 9). Esto es contrario a *Barry Lyndon* donde la paleta de colores consta solamente del tipo natural, haciendo que cada fotograma parezca una pintura de época. Según Allen Nelson (1984) el uso del color de Kubrick va más allá de su función estética. Varias alusiones portadoras de significados se expresan a través de lo simbólico que fue asignado a lo largo en la historia del arte y las culturas. En *The Shining* el interior del lobby es decorado por motivos de los Navajos cuyos colores tienen

un fuerte valor simbólico en la cultura de esta tribu que anuncia la muerte que acarrea la masculinidad (Jack). Los ánimos y estados mentales también se comunican por códigos de colores en el vestuario y en la escenografía: solo en el desenlace de la obra, Jack no se vuelve a quitar su campera purpura así como el rojo atípico del baño de hombres anuncia el peligro que está por venir. Paralelamente se conecta con las visiones de Danny de los corredores llenos de sangre haciéndose notoria la conexión de las visiones del hijo con la locura de su padre. Este punto de análisis es altamente importante para la colaboración con el director de arte dado que todo lo que pueda tener una interpretación debido al color entra en mobiliario, vestuario o utilería perteneciendo todos al departamento de arte.

f.) Alusiones de teorías psicológicas y literatura: Alex, el personaje principal de *A Clockwork Orange*, presenta muchas similitudes con los análisis de Freud. Según Meyer (2011) su padre resulta ser exactamente esta figura frágil que no fue capaz de generar angustia por la castración de su hijo, no pudiendo establecerse la represión primaria la cual, según Freud, surge del súper-ego. Alex es representado como un sicópata clásico cuyo mayor placer consta en hacer sufrir a otros mientras lidia con muy pocos remordimientos por sus acciones. Agravando sus dificultades psicosexuales, su madre crédula es una mujer demasiado indulgente y adicta a las pastillas para dormir la cual se viste con ropa extravagante y pelucas purpuras. Además acepta las explicaciones poco fundamentadas y creíbles de Alex sobre su actividad nocturna. Ambos padres prefieren mirar hacia otro lado antes que ocuparse de su hijo y cuyos problemas están en el medio de ellos.

Freud también posee influencia en *The Shining*. El complejo de Edipo se manifiesta a través de Wendy en el momento en que ve los pasillos llenos de sangre. La gran cantidad de sangre es una indicación de la violencia en contra las mujeres y minorías dentro de una sociedad. Recién después de la escena en el baño donde es metafóricamente violada por su marido Jack, se da cuenta que es la víctima. Parece que Kubrick aborda

al humano como a un animal con dos grandes problemas: la violencia y sexualidad. El espacio clave de la película es la habitación 237 que además de estar relacionada con la sexualidad, lo está con la aprehensión de los hombres (incluso un niño pequeño) cuando se enfrentan a una mujer. Ambos Freud y Lacan lo consideran como el miedo a la castración, el representa la otra cara del deseo (Meyer, 2011).

En la obra de Kubrick no solo hay referencias relacionadas con la psicología como sucede con Freud ya que se encuentran otras importantes. Según Sesselen (2004) *Full Metal Jacket* brinda un ejemplo muy visual de la teoría de la inconsciencia personal y la inconsciencia colectiva del psicólogo suizo Carl Gustav Jung (1875-1961). La personal se basa en los sentimientos y pensamientos reprimidos de un individuo. Esta está compuesta de imágenes primordiales que se encuentran en toda la humanidad a las que Jung calificaba como arquetipos. La piedra fundamental de su enfoque terapéutico hacia la psicología fue el reconocimiento de la manera en la que la inconsciencia personal de un individuo se integra o pone en conflicto con la inconsciencia colectiva. Bajo esta teoría se puede analizar la manifestación del personaje de Joker en escribir *Born to Kill* (nacido para matar) al lado de un símbolo de paz en su casco. Esta declaración representa una manifestación de la inconsciencia colectiva, que el ser humano tiene un impulso primordial de matar al otro mientras que el símbolo de la paz manifiesta en la inconsciencia personal del protagonista.

La teoría de un otro gran psicólogo se encuentra en *2001: A Space Odyssey* en la evidente conexión de la estructura de la película y su representación de la evolución del ser humano a las transformaciones de *Also sprach Zarathustra* (primer publicación en 1883) de Nietzsche.

No cabe duda, que estos momentos están basados o inspirados en la psicología, ya sea por selección del director en los ejemplos destacados de *2001: A Space Odyssey* y *Full Metal Jacket* o por indicaciones en la novela original de Burgess. Aún con estas referencias claras, sigue existiendo la búsqueda de una categorización del mismo

Kubrick y de la totalidad de su obra. Se suele comparar la visión absoluta del director y su correspondiente estética con James Joyce por su atención al detalle realista en su obra. Además Joyce tuvo un acercamiento que trascendió a los realistas más satíricos denominado como agenda espiritual. Por ejemplo al transferir las pretensiones de la religión al arte que trasciende la seriedad de los realistas más regios (Kirkpatrick, 2014).

3.3. Motivos repetitivos: Laberinto, Espejo y Ajedrez,

Mas allá de las alusiones contextuales, son constantes las apariciones de motivos de mucha carga simbólica que se repiten en determinado contexto al igual que son representados visualmente en las obras. Estos ya aparecen desde las primeras y aunque no se analizaron igual que como sus últimas, en este ensayo, serán utilizados en este subcapítulo. Los tres motivos claves que se pueden destacar por su apariencia repetida son el espejo, el laberinto y el ajedrez. Este capítulo describe cual es su peso y función como portadores simbólicos en la transmisión visual y contextual de temáticas y mensajes o como estructura o esqueleto fundamental de la obra.

a.) *The Shining* es la obra en que el laberinto visualmente está más representado pero su presencia va mucho mas allá de lo visible y evidente. El laberinto en esta obra representa mucho más que un jardín extraordinario y exageradamente grande de un hotel ya que es una alegoría que resulta funcionar como la columna de todo de la película. Aunque el laberinto y su valor o peso simbólico estén considerados en la obra original de Stephen King, Kubrick maximizó sus distintos significados. Es el director mismo, que para aumentar el horror de la película, entremezcla la realidad, el mitos, sueños, alucinaciones y recuerdos en una estructura laberíntica que disminuye cualquier posibilidad del espectador de poder seguir y diferenciar. Que el laberinto sea el lugar elegido de la muerte de Jack, conecta a Danny con la figura mitológica de Teseo quien mata al minotauro en el medio del laberinto. Se evidencia que para salvar su vida y la vida de su madre, el chico necesita convertirse en el asesino de su padre. Esta conexión

con el cuento de la mitología griega se afirma también con la metáfora del hilo dorado de Ariadna que ayudaba al héroe a salir del laberinto. En la película son las huellas de Danny que capturan a la bestia en las profundidades del dédalo. Otra situación en que se resalta la alusión a laberintos históricos o de cuentos populares es en el dialogo que tiene Wendy cuando entra a la cocina afirmando que necesita migas de pan para no perderse. Claramente es una apelación al cuento de los hermanos Grimm de Hansel y Gretel que se pierden en el bosque. Para que la película encaje y cumpla con estas relaciones a la mitología griega o cuentos populares, se decidió cambiar el arma letal de un bastón de beisbol de la obra original a un hacha. La palabra Laberinto proviene del griego *labrys* que describe un doble hacha de un ritual de la cultura minoica de Creta. Las dos hachas se usaron en ceremonias religiosas antes de una fiesta taurina (Pallasmaa, 2004). El héroe que sale del laberinto también es representado en *Eyes wide Shut* cuando la hija del dueño de la tienda de disfraces sale corriendo de este en el momento en que lo descubre teniendo relaciones con dos hombres asiáticos. Igual que Danny, ella sabe el camino y logra escapar.

La representación de un laberinto, ya sea emocional o físicamente presente, resulta ser un símbolo frecuente en las alegorías simbólicas de Kubrick. En *Full Metal Jacket*, la ciudad de Hue se convierte en una trampa mortal para los soldados, igual que décadas antes las zanjas de *Paths of Glory*. Se ve como su líder corre perdidamente con un mapa en la mano por las ruinas cuyas ventanas parecen convertirse en caras que se ríen maliciosamente remitiendo al espectador, a Alex DeLarge o Jack Torrance (Sesselen, 2004). Ellos también han llegado a un laberinto del cual solo pocos van a ser capaces de salir de nuevo. Igual que madre e hijo en *The Shining* están capturados en el laberinto físico del jardín del hotel y en el laberinto mental de Jack quien perdió la razón. A su vez Private Joker y sus compañeros están atrapados en un laberinto de ruinas sin poder identificar de donde viene su muerte, concretamente de dónde salen los tiros mortales del francotirador. Más allá de su presencia física, el laberinto constantemente

está presente en los conflictos mentales de los personajes de los cuales les resulta dificultoso salir.

b.)El espejo resulta ser un símbolo muy complejo y con varias interpretaciones. Por un lado simboliza la vanidad y lujuria, al otro lado el autognosis, la sabiduría y la verdad. En la religión cristiana, el espejo es un atributo de María porque en ella se refleja Jesús y asimismo es un retrato de dios. En las culturas antiguas el espejo refleja el alma de una persona y según las ideas mitológicas de cada cultura, también puede capturar o encerrarlas. En el antiguo Egipto, los términos *Espejo* y *Vida* fueron idénticos y por la misma razón, las mujeres celtas fueron enterradas con uno de estos. En la mitología griega, el alma de Dionisos es capturado por los titanes en un espejo. También en el budismo se compara la existencia del ser humano con un espejo. En el mundo de las sagas de Europa central, el espejo y el conocimiento sobrenatural están relacionadas. En la edad media, se creía que el espejo reforzaba la fuerza de los ojos al mirarlo y de esta manera la capacidad espiritual de la persona (Bruce-Mitford, 2008.).

La obra de Kubrick está repleta de espejos, las simetrías artificiales anteriormente mencionadas se emparejan con las imágenes similares de paisajes que se producen a través de un reflejo en el agua (se pueden ver en *Barry Lyndon* y las primeras escenas de *The Shining*). La presencia del espejo ya se denota en los inicios de su carrera en una multitud de fotos que ha sacado para la revista *LOOK*. Desde sus primeras obras audiovisuales, el espejo representaba momentos de reflexión interna de los personajes. Ya en su primer cortometraje *Day of the fight (1951)*, el protagonista se observa en el espejo antes de entrar al ring. El monólogo de Davey Gordon (figura 10) en *Killers Kiss* comparte similitudes estéticas con las escenas del monólogo de Danny en *The Shining* cuando introduce su amigo imaginario y a *Eyes wide shut* donde Nicole Kidman, aunque sin texto, se mira por un momento extendido en el baño de su departamento lujoso. Los personajes que normalmente niegan su estado mental o su situación emocional, se desnudan mentalmente enfrente del espejo y se vuelven reales. Lo mismo

sucede con las famosas letras de *REDRUM* en *The Shining* que resultan ser un solo garabateo hasta que se ven en el espejo y revelan su verdadero mensaje. En la misma obra que está abarrotada de espejos, Jack es seducido por una bella mujer que empieza a besarlo. En el reflejo del espejo descubre que la mujer se transformó en el fantasma de una anciana decaída.

Además de las pequeñas simetrías que se generan a través de los personajes mirándose en el espejo las cuales remiten a los planos amplios simétricos, Kubrick usa el espejo como medio de introducción a espacios, personajes y sus sentimientos. En *Killers Kiss*, es solo el reflejo de Gloria y no ella misma que se ve aunque no le cabe duda al espectador que acaba de conocer a uno de los personajes principales de la obra. El reflejo de Nicole Kidman en *Eyes wide shut* marca su alianza en la mano equivocada la cual anuncia la inminente ruptura que va haber en su pareja. A través del reflejo del visor del casco del astronauta en *2001: A Space Odyssey* se ve la *star gate* secuenciada desde otra perspectiva y esta reflexión le da más volumen espacial a la escena.

Otra característica del espejo; la dualidad y duplicación de un personaje y cuyos significados se explican en el subcapítulo 3.4 sobre los personajes.

c.) En la mayoría de las obras de Kubrick existe un diseño escenográfico que cuenta con un piso que remite a una tabla de ajedrez. De manera simbólica expone a los personajes como fichas de un juego que ellos no pueden controlar. Desde las escaleras en *Killers Kiss* (1955) que son de un decorado pre-fílmico, los famoso piso cuadriculado de *2001: A Space Odyssey* hasta el pasillo de la casa de Mr. Alexander en *A Clockwork Orange*, todas las figuras parecen ser fichas que tienen movimientos planeados por una fuerza mayor. Aunque en *The Shining* no hay un piso cuadriculado, el patrón de los colores de la memorable alfombra simétrica de los pasillos remite a un juego estratégico y sus colores a una tabla de ajedrez de madera. Danny representa al peón que es mandado a

averiguar los posibles peligros y a la vez al rey, que necesita ser protegido para que pueda seguir el juego/la trama.

En si la planificación y realización estratégica de Kubrick al crear una película se parece a un partido de ajedrez ya que todo esta pensado de antemano para que después de nuevo tenga influencia sobre el juego (película). Kubrick solía jugar al ajedrez con los actores o técnicos en las pausas entre las escenas y en múltiples películas suyas se encuentran formaciones de personajes como si fueran fichas de ajedrez y de logrando que el espectador descubra su importancia y rol en la obra. Esta característica de posicionar a sus personajes como en un juego estratégico no es excluyente a sus filmes bélicos (*Fear and Desire*, *Paths of Glory* y *Full Metal Jacket*) donde se ven formaciones representados a través de planos amplios moviéndose en orden como fichas de ajedrez. En la pandilla de los *Droogs* en *A Clockwork Orange* son peones, caballos y torres que protegen a su rey Alex deLarge; los hombres enmascarados del ritual de *Eyes Wide shut* son coreografiados como un juego estratégico en forma circular ante otra persona enmascarada que representa a su sumo sacerdote.

Resulta llamativo que los tres motivos que más se frecuentan en la obra de Kubrick comparten características. Su valor simbólico es fundamentado en la historia del arte varias culturas antiguas. Igual que el espejo y su reflejo, la tabla de ajedrez es un emblema simétrico mientras que el laberinto no exclusivamente cuente con una simetría perfecta. En este aspecto, se parece las simetrías artificiales de Kubrick que suelen tener detalles que los diferencian de esta perfección.

Para visualizar la unión en un ejemplo particular se presenta una escena de *The Shining*. Jack se inclina sobre un modelo de laberinto (fig.11) que parece ser geométrico. La cámara lo captura desde una perspectiva frontal como si fuera un espejo y lo muestra observando al modelo como una tabla de ajedrez. Se hace un zoom hacia este hasta

que la cámara este en posición cenital. Luego Se ve a Danny y Wendy caminando por el laberinto y automáticamente el espectador los identifica como fichas de este juego.

3.4. Personajes

No hay ninguna obra de Kubrick en que el personaje principal sea femenino. El héroe de su obra es masculino, adulto y en las películas se revela su ubicación en el tiempo, su destino o camino. Además de los factores que le hacen retroceder, procesar o volverse estancado en su forma actual.

El director presenta a una figura superada por sus creaciones e instituciones que se caracteriza por ser un hombre que de alguna forma siempre se encuentra atrapado en un entorno donde no ha llegado por su propia decisión sino por sus impulsos a los cuales no logra controlar. El personaje principal en ninguna película es parecido al héroe arquetípico hollywoodense, por lo tanto resulta difícil para el espectador encariñarse o admirarlo, más bien se producen otras emociones como rechazo o antipatía. La intención de Kubrick no es de establecer una relación emocional entre personaje/espectador a base de una identificación con las emociones y acciones evidentes del personaje, sino de provocar una auto-reflexión y una mirada crítica hacia lo que se ve en la pantalla del cine. Con la excepción de Tom Cruise y Nicole Kidman en su última obra *Eyes wide shut*, Kubrick no suele incorporar actores que son conocidos por sus papeles del héroe popular y en comparación con otros directores, no existe una obra con una selección de elenco repetido de una anterior. Según Allen Nelson (1984) la caracterización del personaje principal de Kubrick ronda entre caracteres demasiado fríos y por otro lado inconscientes que, contra su propia voluntad, el espectador se acuerda a través de ellos por sus propios miedos y abismos humanos. Así Kubrick logra que la figura en la pantalla aparezca como un reflejo de la inconsciencia del ser humano

convirtiéndola en un gran espejo del cual uno solo se puede escapar al salir de la función.

La duplicación y dualidad es otra característica del espejo que se encuentra frecuentemente en la obra de Kubrick. El ejemplo más conocido es la figura de Jack Torrance en *The Shining* que a lo largo de la obra se convierte en otra persona que al final se revela a través de una fotografía datada décadas atrás. A través de ella se revela que él ya había vivido y es simplemente un fantasma que volvió al lugar donde se había convertido. La dualidad y doble personalidad de los personajes es una constante en la obra de Kubrick: el héroe lucha sin saber cómo parar a su alter ego o fuerza mayor que le impide ser otra persona como en *Full Metal Jacket*. El pacífico Joker es forzado a convertirse en una máquina humana de matar.

La única excepción es Danny en *The Shining* quien logra escaparse salvándose a sí mismo y a su madre. Sin embargo, esta figura dista del niño simpático hollywoodense

Capítulo 4: La dirección de arte y la búsqueda de paralelos en universos opuestos

4.1. La firma del director en la dirección de arte

Hay varios directores cuyas obras son fáciles de identificar por su dirección de arte, debido a que trabajan de manera frecuente un mismo estilo o estética que surge de temáticas repetitivas, como suele pasar en el cine de autor. Hacer evidente una estética o un estilo de forma repetitiva en la dirección de arte puede ser aprovechado por un director como una herramienta para impulsar visualmente su firma. Kubrick claramente no forma parte de esta categoría, pero esta exclusión no implica que la dirección de arte sea de menor importancia o menos elaborada en sus obras. La imposibilidad de encajar su filmografía en una estética o un concepto homogéneo, se debe a la amplitud de temáticas, géneros y épocas que no comparten un denominador común.

Las obras de Kubrick en su mayoría son representaciones realistas cuyas direcciones de arte son adaptadas minuciosamente a la época o al contexto real de la historia. *2001: A Space Odyssey* rompe con esta constancia, pero es necesario tener en cuenta que la escancia de la obra representa ideas o hipótesis del futuro profundamente investigadas, estudiadas y algunas aun comprobados (ej. el silencio en el espacio interplanetario), no en fantasías ocasionales que surgieron de la imaginación de un solo autor. *A Clockwork Orange* es otra obra que no encaja en la estética realista, visual y contextualmente admite su artificialidad y estilo fantástico. Es necesario considerar que esta obra no cuenta con elementos supernaturales, sino que es más una adaptación fiel a la obra original de Burgess que representa una visión ficticia, oscura y extraña de un futuro cercano de la sociedad humana.

Según Bailey (2014) el término más adecuado para describir la obra de Kubrick es *híperneuralista*. Esta se basa, en primer lugar, en un mundo de sentido común, el mundo ordinario, con sus diarias *realidades sociales* que generalmente se consideran como las realidades empíricas o de ver el mundo como realmente es: crudo y desnudo de todas las ilusiones. Pero luego, en segundo lugar, procede a socavar por completo y a cuestionar esa realidad, convirtiéndola en una simple ficción.

Por tal motivo, Bailey (2014) considera las películas y la estética de Kubrick como metafísicas, y no empíricas o un intento de documentar el realismo. Según el autor, éstas no son, como la mayoría de las producciones cinematográficas, afirmaciones dogmáticas de una explícita certeza del mundo o del cosmos, sino que generan preguntas sobre este injustificado determinismo como base para conocer o descubrir cualquier cosa interesante o verdadera sobre el mundo. Por la mezcla de realismo, híper realismo y fantasía, sus películas fueron criticadas como formalistas pero a la vez alabados porque se consideraron *stylish*, o sea con estilo con respeto a su apariencia y organización. Las temáticas se acoplan a las estéticas que parecen realistas y a su vez demasiado perfectas, lo que les da un efecto compuesto y artificial. El constante

conflicto del héroe o personaje principal es el estar atrapado entre un mundo demasiado real o uno artificial, y ambos factores se transmiten a través de la imagen, que se compone por la mezcla de escenografías realistas con iluminaciones drásticas y hasta teatrales.

Kubrick descartó varias ideas y propuestas de directores de arte, no porque no le resultaron suficientemente realistas o creíbles sino porque no le parecieron *interesantes*. Según Kirkpatrick (2014) el criterio que exigía Kubrick para sus directores de arte era de lograr diseños que fueran realistas, interesantes, bellos o estéticamente superior. En el mismo artículo, cita al director, quien afirma que considera la distinción misma entre *realista* e *interesante* como poco válida; lo relevante para él es la distinción entre lo *interesante* y lo *estéticamente superior*. En la búsqueda de aplicar esta distinción entre lo *interesante* y lo *estéticamente superior* para un análisis de la dirección de arte en su obra, Kirkpatrick (2014) sugiere de iniciarlo en base a la diferenciación de entretenimiento y arte: entre la superficie de experiencia y su profundidad. Una manera de caracterizar la distinción entre realismo, interesante y belleza es que un sinónimo común de belleza en el mundo artístico y científico es la elegancia, que tiene que ver con simpleza. En el arte, una forma elegante de expresión es una que es simple, clara y a su vez nueva. Si la belleza y la elegancia están asociadas con la simpleza y lo superior, entonces el realismo se asocia con aleatoriedad y complejidad.

Kirkpatrick (2014) afirma que para que una película sea interesante hay que llenarla con problemas; para que tenga belleza hay que ofrecer soluciones; para darle realismo es de hacer estos problemas relevantes al mundo real, en mostrar una apreciación del mundo real como si existiera sólo para sí mismo y no meramente como un objeto de un armar y desarmar de un rompecabezas creado por un director. Todos estos factores se comunican y visualizan mayormente a través de la dirección de arte que en todas las películas que serán analizadas están muy claramente resaltados: escenografías realistas, estéticamente atractivas, innovadoras y a su vez interesantes.

De igual importancia para el sentimiento de una escenografía kubrickense es su belleza abstracta y su realismo concreto, que resulta ser su expresionismo creativo. Estas características también causan que un set de filmación de Kubrick nunca parece ser un set de filmación. Puede tener la apariencia de un lugar irreal pero siempre es un lugar con un contundente sentido de espacio. El elemento visual más correspondiente a este valor estético es la manera en la cual Kubrick usa la iluminación, el color y los ángulos y movimientos de cámara para realzar la escenografía que al final, todo en su conjunto reflejan la dinámica de la trama en cualquier posible momento de la obra.

4.1.1. Subdivisión en dos categorías

Para resaltar similitudes y paralelos resulta necesario hacer una división de las obras en dos categorías. La primera categoría consta de universos verosímiles a las correspondientes épocas en que se desarrollan las tramas, y abarca todas las obras que no cuenten con características ficticias. La segunda categoría formada por *2001: A Space Odyssey*, *Dr. Strangelove* y *A Clockwork Orange* son mundos fantásticos. Con excepción de *Dr. Strangelove*, estas obras se desarrollan en universos futurísticos, pero en ninguna se pueden negar imitaciones, críticas o metáforas hacia la realidad o fenómenos sociales. Aún si se divide las obras de esta manera para facilitar un análisis del total, no se puede definir una constancia sin excepciones: *The Shining* representa un caso extraordinario dado a que la "realidad" del universo y, así mismo, el aspecto de la escenografía cambia según el estado de locura de Jack Torrance. Lo mismo pasa por partes en su última obra *Eyes wide shut* en la que el protagonista de repente se encuentra en un mundo en el cual no sabe diferenciar entre un sueño creado por su subconsciente y la realidad. En referencia a la dirección de arte, por el alto contenido de alusiones simbólicas, estas dos excepciones comparten más semejanzas y denominadores comunes con la segunda categoría y se incorporan en ella como subcategoría.

Para estructurar este capítulo y enmarcar una selección, la primera categoría se tratará menos profundamente y sin analizar obras particulares en sus detalles. Esta decisión se justifica porque se evidencia que para lograr la verosimilitud de una película que se desarrolle en un universo realista, Kubrick no se permite la incorporación de elementos dirección de arte que enmarcan una estética particular. Al contrario, las obras fantásticas autorizan al director y a su equipo a un manejo más libre con la dirección de arte. Así mismo, un análisis y observación en subcapítulos individuales de algunas obras elegidas, para resaltar sus características y detalles brindará mayores aportes al ensayo.

4.1.2. Categoría 1: Las obras realistas

La primer categoría consta sobre todo de sus primeras obras: *Fear and Desire*, (1954), *Killers Kiss* (1955), *The Killing* (1956), *Paths of Glory* (1957), *Spartacus*(1960) y *Lolita* (1962). También incluye las películas más recientes como *Barry Lyndon* (1975) y *Full Metal Jacket* (1987).

Aunque la mayoría de las obras se basen en novelas, los universos en los cuales toman parte son realistas y son épocas realmente rotundas y definidas. No hay acciones o elementos sobrenaturales que influyen en el relato. En su mayor parte fueron filmados en locaciones reales, sobre todo las primeras obras donde aun no había presupuesto para estudios o decorados armados que marcan la estética visual. El joven director se tenía que conformar con las locaciones que se podían conseguir y tratar de incorporarlas de la mejor manera con sus respectivas características a la obra.

Salvo a la excepción de *Barry Lyndon* y *Spartacus*, todas las otras obras realísticas se desempeñan en tiempos no más que 50 años atrás de la realización de la película misma. Por no haberlos filmado enteramente en estudio sino en varios lugares originales la dirección de arte consta en gran parte de componentes pre-fílmicos. Bajo este termino se entienden cualquier elemento que forma parte de la escenografía que anteriormente ya existía en su misma forma. Un ejemplo particular sería el castillo de *Paths of Glory*,

un lugar histórico que cuenta con un piso cuadrulado en blanco y negro como si fuera una tabla de ajedrez, un elemento pre-filmico que se puede interpretar como una metáfora a la acción de la película. Es decir que la inclusión de elementos pre-filmicos a veces, dependiendo del presupuesto es inevitable o hasta puede resultar conveniente.

Barry Lyndon se diferencia en este sentido de las otras obras de esta primer categoría. Igual que las otras filmes, representa un universo real, precisamente el Reino Unido en el siglo XVIII. La dirección de Arte, premiada con un Oscar y otra vez realizada por Ken Adams, cuenta con elementos pre-filmicos, como los palacios y a la vez con una multitud de partes hechas a medida como todo el vestuario realizado por Milena Canonera. Las Películas históricas siempre demandan un trabajo extenso en la dirección de arte para que resulten creíbles. Los criterios de Kubrick extendieron este único criterio, su idea era que toda la película remita a una pintura de la época. Para conseguir este efecto hay varias escenas filmadas a luz de vela en *Barry Lyndon* (es importante mencionar que las cámaras en 1975 no contaban con la misma sensibilidad de luz que en la actualidad). Sea que la obra se predispone en tanto de las otras de la primer categoría por el protagonismo que fue dado a la apariencia estética que es transmitido por la dirección de arte que agotaba gran parte del presupuesto y cuya puesta en escena.

Otras locaciones fueron más sencillas en su planificación: que el espectador no cuestione de que se encuentre en la guerra en Vietnam en *Full Metal Jacket* (dirección de arte de John Furst) es gracias a una investigación y planificación meticulosa. Las escenas de exteriores se filmaron todos en Inglaterra. Por una profunda investigación previa y una planificación precisa de las tomas y ángulos de cámara, se supo convertir solamente con carteles y afiches pegados en los lugares justos y con palmeras plantadas una fabrica abandonada inglesa en un campo de batalla vietnamita (figura 12).

4.1.3. Categoría 2: Las obras fantásticas

No todas las películas fantásticas de la segunda categoría, se diferencian irrefutablemente en su apariencia de la primer categoría. *Dr.Strangelove* resulta muy realista en su decorado lo que se debe a que es una sátira contemporánea. La escenografía es perteneciente a la época y el espectador ya es acostumbrado y formado a interpretar e identificar esta estética por anteriores filmes de guerra. La autenticad de los decorados aporta a realzar las características y comportamientos satíricos de los personajes y del guión se lograron a través de una profunda investigación y estudio previo que será revelado en un subcapítulo sobre la colaboración de Ken Adam y Kubrick. *A Clockwork Orange*, un universo ficticio pero a la misma vez llevándose a cabo en lugares reales modificados con una utilería llamativa de una estética predeterminada. La dirección de arte en esta película también consta de una mezcla de elementos pre-fílmicos como los exteriores, la cárcel o las casas de las víctimas que generan que el espectador se identifique y pueda establecer una conexión con el mundo real. De esta manera se aumenta el impacto de la violencia que presenta la película al espectador.

Los diálogos se insertan y forman parte del lenguaje visual de la obras: en *2001: A Space Odyssey*, la esterilidad de los decorados parece ser un eco a los diálogos banales mientras que la cómica subjetividad de los comentarios Alex en *A Clockwork Orange* se refleja en los decorados llenos de colores y la utilería divertida.

En esta segunda categoría, la escenografía se convierte en varias películas en algo más importante que un solo fondo, sino en un personaje mismo. En *The Shining*, el *Overlook Hotel* no es solamente un edificio de habitaciones, lobby y pasillos, es un personaje o un maléfico monstruo que se traga a Jack Torrance, a su sanidad mental y a su familia. En *2001: A Space Odyssey*, las astronaves, pasillos y paneles de control demuestran una similar función, devorándose a la humanidad en su maquinaria estéril que emerge a los seres humanos en maquinas desinfectadas. El hotel de *The Shining* escupe sus víctimas

humanos como monstruos y el campo de batalla de *Full metal Jacket* (acá se visualiza una paralela contextual con la primer categoría) entrega asesinos. La humanidad resulta ser víctima de estos entornos pero es necesario tener en cuenta de que están hechos por el ser humano mismo. Otro ejemplo brinda la clínica de corrección de comportamiento en *A Clockwork Orange*. El hombre construye el mundo que lo rodea y a su vez es construido y formado por este.

Aunque personificado de distintos tipos o formas, una importante característica que une las obras fantásticas es la constante presencia de sexualidad y violencia y cuya representación es apoyada por la dirección de arte y utilería. En *Dr. Strangelove*, la guerra es vista como un acto fálico. La película abre con una escena de dos aviones haciendo el amor y termina con una eyaculación nuclear. Los pilotos leen la revista Playboy y se montan bombas fálicas. Los generales son adictos al sexo psicópatas impotentes. Los hombres son todos sexualmente activos y fuertes o físicamente inválidos. El título mismo (literal: Dr. Amor extraño) se refiere a la extraña relación amoroso del hombre con la destrucción. En esta obra, la creación y la destrucción están constantemente en guerra. Un acto de equilibrio en que los instintos del ser humano de amar/odiar y sexo/destrucción están constantemente involucrados en un baile íntimo. Para generar espacio para algo nuevo, el hombre antes siente la necesidad de verter sangre y eliminar lo anterior del mundo. Para poder crear con su miembro, antes necesita destruir con sus máquinas fálicas. En este eterno cíclico, los tanques, bombas y armas; los símbolos fálicos de la guerra se convierten en una alegoría para los líderes que sin estos atributos están totalmente impotente. Líderes con fantasías de cambio y re-población mientras la destrucción los rodea.

Mientras que *Dr. Strangelove* retrata el sexo como un acto de creación y re-población, en *A Clockwork Orange* el espectador enfrenta una interpretación mucho más violenta. No hay creación positiva en esta obra, el miembro masculino está representado únicamente como un símbolo de destrucción y muerte. Cualquier creatividad, creación o

arte está contaminado y negativo: esculturas se convierten en armas mortales, obras de arte y pinturas están vandalizadas y empatizan el sexo. Piezas musicales y bailes; todo conduce a sexo, una mujer esta violada en el escenario de un teatro. Esta cruel escena, demuestra de manera impresionante a través del decorado de un teatro muy gastado y venido hacia abajo lo que había pasado en la sociedad de los *Droogs*: cualquier forma de arte se ha pervertido y corrompido, Kubrick sigue en el mismo esquema llevándolo a la pantalla del cine. En este mundo, la libertad de la voluntad del ser humano está simultáneamente represada y degradada. Alex se convierte en un símbolo de creatividad artística y libertad de una mente insana. A través de reprimir el espíritu humano, la humanidad creó una perversión: alguien que se rebela contra todo tipo de control y se convierte en una criatura totalmente libre en sí misma.

El momento en que el sexo y la creación se convierten en uno es el momento en que Alex se convierte en asesino. En esta escena, Kubrick subliminalmente mezcla tomas de objetos de dirección de arte, sea pinturas entre tomas de una mujer siendo asesinada por una escultura de pene de cerámica. En este breve instante, el arte, la violencia y el sexo confluyen. Según Meyer (2011) Freud, los impulsos sexuales y violentos son los que más dominan al ser humano. En *A Clockwork Orange*, el público está confrontado a las observaciones e interpretaciones de Kubrick sobre cuán poco el ser humano o una sociedad entera es capaz de controlar su animal interno y de la manera cómo se entrega a estos impulsos ocultándolos detrás de paredes y puertas cerradas, mientras pretende ser civilizado. Kubrick generó un alto contraste para retratar esta ironía, en burlar al espectador y asimismo al ser humano con una iconografía externa de clase y sofisticación, mientras que revela que las personas que habitan estos edificios suntuosos demuestran con frecuencia un comportamiento totalmente salvaje.

Los deseos de Alex de violar y cometer actos de violencia marcan un contraste intencional a la naturaleza reprimida e impotente de sus padres tanto como una

manifestación de escaparse de estos impulsos descontrolados de su esta sociedad desmoronada.

4.1.3.1. 2001: A Space Odyssey (1968)

El sexo y la violencia tienen un papel totalmente distinto en *2001: A Space Odyssey*: en esta obra marcan una fuerza de cambio. Representan el abandono de lo antiguo y el amanecer del presente. En toda la película no se ven muchas imágenes sexuales sino imágenes de nacimiento: el inicio de la humanidad, amaneceres, naves espaciales en forma de espermicida y bebés flotantes; el famoso *Starchild*, un elemento de utilidad que resulta ser un personaje clave de la obra. En el mundo de *2001*, el hombre renace constantemente. Poco a poco supera a sus enemigos hasta que todo lo que le queda es la absoluta soledad. Se encuentra solo, sin apoyo de otro de su raza para hacer la guerra, sin nadie para reproducirse o matar. Como tal, se vuelve hacia el interior, para matar y dar a luz a sí mismo. Este acto se manifiesta a través de la destrucción del cuerpo humano y la creación del *Starchild*, una criatura trascendente desprovisto de instintos de animales.

La dirección de arte en *2001: A Space Odyssey*, salvo en algunos elementos al diseño de *Dr.Strangelove* no se parece en nada a sus películas anteriores. Sin embargo, la creación de esta visión futurística requirió un trabajo largo y una investigación precisa. Las naves espaciales, diseñadas por Harry Lange con ayuda de la NASA (figura 13) son tan precisas que verdaderamente serían capaces de volar. Afirma Trumbull (1968) que los modelos de *2001: A Space Odyssey* son probablemente los más precisos en su realización en la historia del cine. Apenas se terminaba el boceto de una nave espacial se empezaba con la construcción de su base, un proceso que a veces tardaba meses. Después empezó el desafío de perfeccionar y pintarlo. Equipos numerosos de modelistas trabajaron varios meses sin descansar para la realización del producto final.

Aunque el diseño y la elaboración de los modelos y de las escenografías de los interiores de las seis distintas unidades de transporte que se ven en la película fueron altamente complejos, los tres componentes claves de la dirección de arte para el desarrollo de la trama son los más sencillos. Primero el hueso lanzado en el aire: este elemento, sin el famoso corte anteriormente mencionado que indica un salto de tiempo a cuatro millones más tarde y el monolito no sería nada más que una utilería de acción. Es la decisión de Kubrick, en planear este montaje, que le otorga este poder narrativo clave para la obra. El segundo objeto es el monolito: aunque de una altura importante, sigue siendo en su forma nada más un rectángulo negro (figura 14).

La ruptura que genera con el resto de los decorados, y la puesta en escena, detalladamente planeada por el director en usar ángulos y perspectivas perfectas para su representación divina y mística. Son estos factores y estrategias que lo convierten en un cuerpo místico, lo más extraterrestre y a su vez más tradicional y humano de toda la película: el rectángulo, es una forma geométrica creada por los humanos para sus necesidades y su arte, desde los pirámides egipcios, ladrillos para construir cualquier tipo de casa o templo hasta el movimiento artístico del cubismo.

Tercero y último sería la computadora *HAL 9000*. Esta computadora ficticia con características humanas de la nave espacial *Discovery* se vuelve a ser el enemigo de los astronautas. Que el asesino de los personajes, conste solo de un lente rojo y un parlante (a través de cual se comunica con los miembros de la tripulación) es verdaderamente innovador y reemplaza el villano de su apariencia conocida.

4.1.4. La entremezcla de realidad y sueño: *The Shining* (1980) y *Eyes wide shut* (1999):

El elemento fundamental que comparten estas dos obras en el siguiente análisis, (aunque sean de distintos géneros) es la gran influencia de la percepción de los sueños y su entremezcla y confusión con la realidad en la historia. Esta mezcla causa confusión

no sólo en los personajes, sino que también afecta al espectador, siendo dificultoso identificar si el clima general de la película es una representación de la realidad o del mundo onírico o ilusorio del protagonista. Respecto a la dirección de arte, ambos filmes son ejemplos particularmente interesantes para analizar, porque excepto pocas escenas de exteriores, o los dos fueron grabados enteramente en estudio. Teniendo esto en cuenta, cada elemento de utilería o característica de la composición de los decorados fue elegido y no es preexistente, lo que da a analizar posibles mensajes y metáforas. Este tipo de realización los clasifica junto a sus filmes precedentes *2001: A Space Odyssey*, y *A Clockwork Orange* como los más relevantes para el análisis de la dirección de arte. El denominador visual más importante que une las dos obras son los escenarios armados con aspecto realista que a lo largo de la obra revelan su artificio. A partir de esta base, el departamento de arte tiene la tarea de incorporar elementos visuales y simbólicos que les quitan realismo e indican la locura de sus protagonistas de tal manera que llamen la atención pero a su vez no se contrapongan a la estética de la imagen general.

Al comienzo de *The Shining*, el *Overlook Hotel* parece ser un hotel normal. Más avanzado el film, se da a conocer al espectador como a los personajes, que se encuentran atrapados en un laberinto artificial de pasillos y habitaciones. En *Eyes wide shut*, poco a poco se puede descubrir el entorno de Bill, que se asemeja a la ciudad de Nueva York, pero varios factores (las calles vacías, las veredas demasiado anchas, la iluminación) logran dejar al protagonista en un sueño extraño, en un ambiente totalmente artificial que, poco a poco, demuestra también características laberínticas. La repetición de los pasillos de *The Shining* genera lo mismo que el uso repetido de las calles neoyorkinas en *Eyes wide shut*. Provocan un sentimiento de déjà-vu y remarcan el estancamiento mental del protagonista.

De profesiones y niveles socioeconómicos distintos, los protagonistas Jack y Bill son casados con un hijo y mantienen a sus familias. Las películas describen sus maneras

de fracasar en este rol. Como todos los héroes de Kubrick, son dominados por sus instintos y estos dos personajes en particular, se refugian en el mundo de su subconsciencia del cual después no logran salir. Aunque Bill es un médico exitoso y se distingue en este punto de Jack, que no logra tener éxito como escritor, tampoco pertenece a la sociedad en la cual le gustaría encajar. Esto se manifiesta a través del guión; Jack no avanza en su novela, Bill no está invitado a la orgía y mediante la utilería, bebe Bud Light en vez de Whiskey caro.

Ambas obras (*The Shining* y *Eyes wide shut*) cuentan con múltiples de alusiones simbólicas que resultan relevantes para indicar el desarrollo de la historia, algunas son exclusivas de cada una y otras se encuentran en las dos obras. En el siguiente esquema se resaltan los tres símbolos más importantes y cuál es su importancia en la obra:

a.) Las máscaras: Desde del momento en que Bill consigue su disfraz en una tienda extraña, paralelamente en *The Shining* la expresión caricaturesca de Jack Torrance que se convierte a cada momento en una máscara de su propia cara. La escena del personaje enmascarado de un horripilante osito Teddy, el momento en que la locura de Jack ya se volvió realidad también para Wendy, se repite al final de *Eyes wide shut* cuando Bill vuelve a su casa y encuentra a su esposa durmiendo al lado de la máscara que llevaba para ir a la orgía. El uso de las máscaras como abstracción y asimismo justificación y anonimidad para cometer acciones que no corresponden, anteriormente ya se podían observar en *A Clockwork Orange* en la escena de la irrupción a la casa de Mr. Alexander.

b.) La figura del diablo: se manifiesta a través de fotografías en el decorado o las posturas de los actores. Aunque no se ve ninguna caracterización o persona disfrazada, es evidente que no es una casualidad. En ambas obras representa el alter ego de los protagonistas o su fuerza oscura que impulsa sus acciones.

c.) Los osos: El oso en forma de peluche es un atributo que remite a la niñez y a la inocencia. Helena camina en *Eyes wide shut* con sus padres en una tienda de juguetes pasando una estantería llena de osos y justo después se puede ver un juego estratégico (figura 15) cuya tapa se parece al ritual de la orgía (figura 16). En *The Shining* se ve a Danny acostado sobre un peluche enorme (figura 17) y al final de la obra, el motivo se repite en la representación del hombre con el tenebroso disfraz de oso (figura 18). Ambas conexiones afirman cómo los errores de los padres influyen sobre los hijos.

4.1.4.1. The Shining (1980)

Basado en la novela con el mismo título de Stephen King (1977), *The Shining* cuenta la historia de Jack Torrance, un escritor y ex alcohólico que acepta un trabajo como cuidador durante la temporada de invierno del Overlook Hotel para poder avanzar con su novela. Su hijo Danny, posee de capacidades sobrenaturales que le permiten ver momentos del futuro o del pasado. Luego de que la familia Torrance se acomodó en el Hotel, se encuentra encerrada por una tormenta de nieve. Paulatinamente, Jack se pierde la mente por una presencia supernatural que le llevan hacia la locura de querer asesinar a su hijo y a su esposa.

La realización de *The Shining* duró más que un año en solo filmar e incluía jornadas extendidas. La protagonista Shelley Duvall no se llevaba bien con Kubrick que causaba disputas frecuentes en el rodaje que le causaron tanto estrés a la actriz que se volvió enferma. El nivel de estrés también causó que le costaba concentrarse y varias escenas fueron grabadas más que 100 veces. Aunque siendo difícil para la actriz, para la autenticidad de la película fue una gran ventaja, es indiscutible que la actuación de Duvall afecta y aumenta la calidad de la película. Además, el director decidió de modificar el guión varias veces durante el rodaje que no aumentaba clima en el set.

The Shining fue junto a *2001: A Space Odyssey* y *Barry Lyndon* una de sus obras en que más presupuesto se usaba para la realización de la dirección de arte. La dirección de arte, los efectos especiales y la actuación de Jack Nicholson se destacan como herramientas principales para hacer resaltar la locura del protagonista que es lo verdaderamente escalofriante y temática principal de la obra. Explica Pallasmaa (2004) que se quitaron varias escenas sobrenaturales del original literario de Stephen King con el fin de aumentar esta sensación de locura mental y para mantener una estética más realista posible.

Bailey (2014) considera el género del filme como película de terror o melodrama con un trasfondo socio histórico y psico-doméstico. Es la subversión de este y su complejidad meta-genérica que permite de considerarlo como una crítica elaborada de la estereotípica familia norteamericana a través de situarla en el laberinto psicológico del *Overlook Hotel*. Este mismo hotel a primera vista parece estéril y común (en comparación a otros escenarios de películas de terror) antes de volverse en un laberinto sin salida.

The Shining es Según Allen Nelson (1984) con la posible excepción de *2001: A Space Odyssey* la obra de Kubrick que más repleta está de detalles, alusiones y posibles interpretaciones en cuanto a la dirección de arte (es importante tener en cuenta que la biografía de Allen Nelson fue escrito antes del estreno de *Eyes wide shut*). Para la realización de cuya obra se armaron todos los interiores y parte de la en la fachada de la *Timberline Lodge* en los EMI-Elstree estudios en Londres.

El símbolo mas importante de la película es sin duda el laberinto. Además del laberinto del jardín del hotel, el hotel mismo la obra también presenta un laberinto temporal. A lo largo de la historia, se destaca que Jack Torrance es una reencarnación o un fantasma de un anterior curador del hotel que terminó asesinando a su familia igual como Jack lo intenta hacer en el desenlace de la película. Esto se manifiesta en los diálogos: ya al

entrar para la entrevista de trabajo, Jack afirma que siente de haber estado antes en el hotel y la conversación con el bar tender remite la misma sensación. En la última parte, poco a poco van apareciendo figuras de la época del “primer Jack” que manifiestan la dualidad de tiempos y confirman tercer laberinto. La prueba fundamental se presenta al final de la obra a través de la famosa fotografía datada décadas antes en que se ve a Jack como anfitrión de una glamorosa fiesta en el *Overlook Hotel*.

Es necesario ver la película varias veces para poder entrar al mundo de sus secretos. De esta manera, el rompecabezas del laberinto de la película se empieza a mostrar en patrones de interpretaciones más claras, aun quedan partes que permiten la suposición de que haya aun más atrás que una única interpretación. Igual que Bowman en su cuarto de memoria en *2001: A Space Odyssey*, la película se le da al espectador un sentimiento de déjà-vu personal igual que fílmico de encontrarse en una atmósfera conocida que temporalmente y espacialmente se ubica suficientemente lejos para permitir nuevas observaciones y especulaciones. Bajo este aspecto, Kubrick incorpora al público y la da una propia experiencia de un *Shining*.

4.1.4.2. Eyes wide shut (1999)

Este último filme de Kubrick que se estrenó post mortem recibió críticas muy mezcladas. Pasaron 12 años desde su última obra y, la fama de Tom Cruise y Nicole Kidman, las escenas eróticas entre ellos que prometía el tráiler, causaron que ya antes de su estreno la película fue esperada con gran interés del público. La obra que fue anunciada como un drama social con un alto contenido de escenas eróticas, en la mayoría de las evaluaciones no pudo alcanzar las expectativas de los críticos ni tampoco fue un éxito comercial. Algunas de las escenas se sacaron por decisión del director, otros fueron censurados. (Lehmann, 2004).

La obra es basada en la novela *Traumnovelle* (primera publicación en 1925) de Arthur Schnitzler. En el libro (esp. Novela de sueños) ya se introduce al principio un esquema de colores que aparece en un cuento dentro de la novela. Se describe de un príncipe en una capa purpura que se encuentra bajo un cielo azul lleno de estrellas. El purpuro que representa la pasión, la feminidad y sensualidad y el azul que representa la distancia, la masculinidad y el frío fueron incorporados como colores protagonistas en la paleta de color de esta obra. Ambos colores se repiten varias veces y en contextos distintos. Otros colores que resultan omnipresente son los colores del arcoíris que marcan las estaciones de la odisea del protagonista.

El departamento grande y lujoso de Bill marca su estatus social y está lleno de elementos caros. Es dónde se genera la ruptura con su mujer Alice. Después de su disputa que rompe inmediatamente la imagen del matrimonio perfecto, Bill, lleno de celos por lo que le acaba de confesar su mujer, se mete en el viaje de su inconciencia, guiado por sus impulsos. Pasa por la casa de un paciente recién fallecido (que es igual de lujosa y asimismo confirma su estatus social) y después termina siguiéndole a una prostituta a su departamento. Cuyo esta lleno de peluches y iluminación navideña que por un lado, representan sus pensamientos hacia su familia (los peluches simbolizan su hija) y por el otro, las luces indican su camino hacia una estación más adelante: la extraña tienda de disfraces donde alquila la máscara para ir a la orgia.

Se genera un corte muy claro en la iluminación cuando entra al castillo de la orgia: no hay ningún tipo de luces navideñas o color arco iris y asimismo se simboliza de que ha entrado a otro mundo. Este castillo resulta ser una construcción que incluye varios estilos arquitectónicos que de esta manera continua la sensación onírica de la imagen. Bill dentro de poco es identificado como intruso en la orgia y es obligado a sacar su máscara. Echado de este evento, parece estar de nuevo en la realidad pero de a poco, la película da conocer que la pesadilla recién empezó después (o por haber ido a) la orgia.

Esta última obra de Kubrick repleta de símbolos que remiten a sociedades secretas y cultos oscuros y por el alto contenido de imágenes sensuales que la diferencia de las otras, ha causado miles de teorías, al igual que *2001: A Space Odyssey* en su estreno. A diferencia de otras obras, dejando el simbolismo de lado, tiene un mensaje muy claro: es una crítica hacia la sociedad alta, que por superficialidades atractivas (las luces en color arco iris) se deja llevar hacia el lado oscuro (la orgía y lo que ha causado en la vida del protagonista). Las máscaras que están omnipresentes, además de los atributos que ya fueron indicados, también representan a la superficialidad y al poco compromiso de ser responsable de sus propias decisiones.

4.2. Trabajar con Kubrick: el ejemplo de la colaboración Kubrick-Adam en el diseño del War Room

El *War Room* de *Dr. Strangelove* (1964) diseñado por Ken Adam es considerado un hito en la historia del *production design*. Este decorado, que se convirtió en la imagen emblemática de esta famosa comedia negra basada en la novela *Red Alert* (1958) de Peter George, consta (en su esencia) de una mesa grande de conferencia con forma redonda. En cuanto a la iluminación, posee la misma forma circular en dirección cenital con un panel de gran tamaño en el cual se ve un mapa del planeta tierra (figura 19).

Según Hars-Tschachotin (2004) el detalle y la precisión usados en la realización del diseño del *War Room* provoca que se entrapen los contenidos complejos de la guerra nuclear en una metáfora espacial impresionante que es presentada al espectador mediante una imagen tenebrosa repleta de asociaciones. A pesar de ser una comedia o sátira en su esencia, el desafío de la creación del *War Room* era reside en que ésta le resulte verosímil a cada ciudadano estadounidense que se imagine en esta época marcada por el miedo extendido de la guerra nuclear.

Impresionado por la dirección de arte en *Dr. No* (1962), Kubrick contactó a Ken Adams quien aceptó estableciéndose así una colaboración intensa. Todos los días, Adam pasa a buscar a Kubrick para ir a los estudios Shepperton encargándose también de traerlo de nuevo a la noche. Esto se suma a tres horas diarias de viaje que permitieron un intercambio continuo entre el realizador y el director de arte.

Kubrick trabajó poniendo especial énfasis en lo visual buscando en cada detalle una justificación intelectual. En su modo de trabajo el carácter visual de la imagen tenía el mismo peso que el trabajo con los actores. Según Adam (2004), el guión de *Dr. Strangelove* solo marcaba el esqueleto de la obra. Las ideas previas en el guión para el *War Room* son respectivamente sencillas: una sala grande de conferencia con una pared de un panel de vidrio de gran tamaño y varias pantallas electrónicas. Una definición tan incierta es una gran oportunidad para la fantasía de un director de arte (Adam, 2004).

Las nueve hojas, todavía existentes, de los bocetos del diseño escenográfico se pueden ver como un *flipbook*. En esta secuencia de imágenes, se nota un cambio fundamental de la arquitectura ya que los distintos estadios de la configuración del espacio son unidos por un motivo: el espacio real y el espacio generado por la luz. De esta manera se hizo un acuerdo entre los dos, donde la escenografía final fue formada por un espacio de dos niveles. Tres semanas después de este acuerdo, Kubrick espontáneamente cambió los planes dado que no quería usar tantos extras (que hubiesen sido necesarios de usarse dos niveles). Cuando el director impuso este cambio, las construcciones ya estaban en marcha pero para Kubrick fue determinante la búsqueda intensa de imágenes que “hablaran por si solas” convirtiéndose en metáforas filmicas. Asimismo, el cambio no fue solo por una cuestión de costos al quitar los extras, sino que buscó lograr una perfección visual de su idea original. Después del veto de Kubrick, Adam se vio obligado a retomar el proceso. Aunque describe la relación con Kubrick- que al final ha terminado en una amistad-, como problemática por su impulsividad, siempre tuvo la

ventaja de que Kubrick no supo dibujar. Afirma que a veces resultaba estresante, que Kubrick, ya desde la primer línea de un boceto, constantemente preguntaba por el sentido intelectual del diseño (Adam, 2004).

4.3. A Clockwork Orange (1971): La interacción de vestuario con la dirección de arte

A *Clockwork Orange*, una de las obras más prestigiosas de Kubrick, cuenta con una estética llamativa la cual denota un nivel elevado de costos para su realización. Sin embargo, y de manera contraria a ésta impresión, ha sido una de las producciones en las cuales menos dinero se ha invertido. Según Allen Nelson (1984), debido una crisis aguda en los grandes estudios, los cineastas se vieron obligados a trabajar con estudios más chicos y menos presupuesto. Además de cumplir el rol de productor, Kubrick escribió el guión de la película que fue una adaptación del libro (1962) de Anthony Burgess. La novela proyecta una visión oscura y futurística que posee inclusive, un lenguaje propio llamado *Nadsat* basado en palabras con raíces eslavos llamado. Es así que la meta del director fue la traducción de esta visión del autor en imágenes, incluyendo el idioma tiene una gramática compleja.

El diseño y la selección de los vestuarios funcionan como portadores de significado que se elaboraron en una estrecha cooperación junto a los vestuaristas. El vestuario tiene un sentido connotado ya que le otorga al análisis que el espectador puede llegar a hacer un sentido e información que a primera vista no expresa más que el simple uso lógico de la vestimenta. Los diseños que creó Milena Canonero para la película entraron en la historia del cine.

Al pensar en la obra más controversial de Kubrick, surge la imagen de un protagonista de aterradora apariencia; Alex DeLarge. Este es representado como un artista de destrucción. Crea una estetización de la violencia, convirtiéndola en su propia forma de arte y asimismo revoluciona la finalidad y el concepto clásico del arte. En su mundo, la

violencia se potencia logrando la superación de la destrucción por su propio bien. Para él, la agresividad es propicia de transformarse en un arte, y a pesar de ser una diversión legítima como cualquier otra actividad artística o pasatiempo, es un medio para un fin superior. Precisamente el nacimiento de un orden no-complaciente que incansablemente se esfuerza en lograr su verdadero potencial. Como el concepto del artista clásico o tradicional intenta conectar a su audiencia con dios a través de la belleza del arte, Alex intenta acercarla mediante/ el shock de la *ultra violencia*. Así expresa lo que está dentro de sí mismo, y permite que su subconsciente controle libremente sus acciones. Por lo tanto, es una proyección piadosa que no puede sufrir los insignificantes juicios de moralidad (Morales, 2014).

El rol preponderante del vestuario en el universo visual y contextual de la película ya es puesto en evidencia desde el comienzo; como si fuera una fotografía de moda contemporánea, la pandilla de Alex ya es representada en la primer escena como tal por el aspecto de su vestimenta. El uniforme de esta banda llamada los *Droogs* es una combinación simple de elementos contemporáneos y futurísticos. Los tiradores, las camisas y los *codpieces* son elementos inconfundiblemente masculinos retomados de periodos históricos entremezclados con el pantalón blanco que se adecua en una estética más moderna (figura 20). Todos llevan una clase de joya plástica es identificable a primera vista como algo negativo, violento y horripilante. En los zapatos llevan botas militares que hacen referencia al calzado de agrupaciones *Skinheads*. (Buvolo, 2004).

La novela de Burgess, una visión oscura de un futuro cercano está representada, de forma caricaturesca, en una sociedad que se distrae con moda futurista y utopías sobre una nueva visión de la vida en el espacio sideral. Esta utopía se reafirma visualmente en una caricatura basada en las tendencias que se destacaron en colecciones de moda de Paco Rabanne, Pierre Cardin y André Courrèges (grandes diseñadores de esta época). Con el uso de materiales como aluminio o plástico, se refleja la fascinación por lo

extraterrestre, la euforia que transmitía la nueva imagen de la moda inspirada en un mundo nuevo, marcada también por la entremezcla de los géneros (masculino y femenino), se delimita de forma radical con contexto del vestuario del protagonista. Los predominantes elementos de su vestimenta (sombrero, botas y bastón) son los ítems básicos del tradicional *Dandy* británico. Se contraponen a estas nuevas tendencias y remarcan que su comportamiento violento y masculino surge de su propia voluntad y no es una consecuencia de la sociedad.

Se manifiesta durante la obra, que el espectador se ve confrontado a distintas formas de escenificación por una reflexión de los aspectos sombríos de la masculinidad. Esta se visualiza en vestuario y escenografía a través de infinitas caras de violencia, en algunas escenas representadas de manera seductiva y en otras de forma terrible, como el asesinato de la mujer de los gatos a través de una estatua fálica. Que Alex no sea violento de casualidad o por otra circunstancia, es producto del planeamiento de sus actos crueles los cuales poseen un fin predeterminado que se puede observar a través de la su vestimenta. Los cambios llamativos y claros reafirman este mensaje y aclaran que, además de una evidente vanidad. Alex celebra sus acciones en vestirse de acorde a cada una. El uniforme blanco es usado para sus actos de violencia, el tapado color sangre para la representación de su fuerza sexual y el traje simple le sirve como camuflaje cuando entra en contacto con instituciones legales. En la cárcel, usa un traje decente desgastado que revela la inversión del delincuente a ser la víctima y simboliza la forzada despedida de su querida mascarada de violencia así como la pérdida de autocontrol.

La dominación masculina y la violencia omnipresente también esta fuertemente reflejada en el arte y en la misma forma que la vestimenta se incorpora en la película. En el *Korova Milk Bar*, las bebidas salen de los senos de figuras femeninas estilizadas, que representan una fusión entre mujeres galácticas y la representación clásica de la mujer en la época del *art nouveau*. La desnudez completa, las poses y posiciones de los

maniquís las dejan totalmente vulnerables y expuestas a los clientes. El hecho de que las mujeres sirvan como mesas es una forma de des-humanización del género femenino. El decorado del bar de preferencia de los *Droogs* refuerza e intensifica la imagen violenta del grupo y se crea una bizarra sintonía entre espectador y actores: ya que al final también las muñecas mismas se convierten en espectáculos de violencia. Esto se debe a su desnudez y poses sumisas que no permiten que el ojo del espectador se desvíe de la intención del director. Por último, en base a la forma en la que están posicionadas y atadas en las paredes y en el piso, queda demostrado que la violencia contra las mujeres es un espectáculo mismo (Allen Nelson, 1984).

Capítulo 5: El diseño en la realización cinematográfica

5.1. Movimientos de cámara

Es sabido que los movimientos de cámara son una gran herramienta para darle ritmo y acción a una película, inclusive sirven para intensificar sensaciones. El cambio de la imagen estática a dinámica, desde la fotografía a la cinematografía amplía inmensamente su poder narrativo. Kubrick reconoce este potencial desde sus primeras obras, en las cuales también oficiaba de camarógrafo, luego todas sus obras demuestran un manejo preciso de herramientas con técnicas muy variadas y mezcladas. Una constante en sus obras es la presencia de secuencias logras sin cortes que logran separar al personaje de fondo. Esto se realiza a través de un movimiento hacia atrás de la cámara, al mismo tiempo que el actor se mueve acercándose a ella. En *Paths of Glory*, se lo ve a Kirk Douglas caminando de esta manera por los pasillos, en *A Clockwork Orange* Alex deambula por la disquería y en *Full Metal Jacket* el Sargento Hartman camina por el dormitorio del cuartel. Son solo tres de múltiples ejemplos de esta forma visual que remarca una firma estética. Es una manera de representar la importancia y el poder de un personaje en su entorno. Opuesto a esta técnica, hay varias escenas, en que la cámara también se mueve en un travelling largo pero persigue a los personajes desde atrás, que los destaca como víctimas (ej. Wendy corriendo por los pasillos del *Overlook Hotel* en el deslace de *The Shining*). Los travelling largos ilustran los espacios con mucha profundidad y detalle que asimismo demandan una escenografía completa y prolija en su realización.

Kubrick sincronizaba sus ideas de los movimientos de cámara acorde a la estructura, contexto y al ritmo narrativo que deseaba lograr, pensando en técnicas de rastreos y movimientos con la ayuda de Dollys. A partir de *The Shining* también contaba con el uso

de, la en esta época totalmente novedosa, *Steadycam*. Su uso preciso de la cámara y el aprovechamiento máximo de las posibilidades de los distintos lentes lo clasifican también como director muy poco teatral. La intensidad de sus obras es aún intensificada por la captura del ojo de la cámara. En este capítulo se resalta a través de ejemplos de varias películas cómo los movimientos de cámara pueden ayudar a crear un clima o intensificar sensaciones y asimismo formar parte del universo de una obra.

En *The Shining* se usan solamente dos tipos de movimiento de cámara: rastreos laterales que sirven para la orientación y rastreos a la profundidad de la imagen. El efecto final resulta en un magnetismo óptico, que se siente aún más intenso por ser contrastado con tomas estáticas. El ejemplo de los movimientos de cámara es otra comprobación del pragmatismo de Kubrick a la hora de la selección de sus herramientas. Según Appelt (2004) el director se apropia de nuevas técnicas y procedimientos sin decaer en ellos. En *The Shining* domina la *steadycam* mientras que en su última obra *Eyes wide shut* vuelve al clásico Dolly cuyo movimiento lineal se adapta perfectamente a la construcción estricta de la película.

En *Barry Lyndon* el uso repetido y evidente del zoom causó falta de comprensión por algunos críticos. En esta obra, que se hizo conocida también por su innovadora técnica de lentes y objetivos que permitieron filmar a luz de vela para que resulte lo más cercano a un cuadro de época, el uso del zoom resulta ser un efecto muy fílmico, moderno y destacable. Otros críticos encontraron, que el uso de este lente, y sobre todo el ritmo lento que le da a la filmación, ponen al espectador como si se encontrara en un museo observando una pintura de la época, alejándose lentamente para verla en su totalidad. Tras un alejamiento lento, sin corte, de un primer plano de Lady Lyndon, a un plano entero que revela toda la escenografía y permite observar toda su belleza como si fuera una obra de arte de la época.

En *The Shining* se puede observar un uso totalmente distinto del zoom. En esta obra, su uso revela la relación de Danny con Halloran. Tras acercarse el encuadre a Halloran la imagen subjetiva del niño se intensifica, y aclara que existe una relación especial entre los dos. Distinto a como si fuera filmado con un Dolly, se mantiene la distancia física entre los dos personajes y se revela automáticamente que se trata de una relación sobrenatural. En otro momento en la misma película, Kubrick logra construir una escena entera filmada con zoom sin que el espectador se entere demasiado de éste. El uso del lente logra ser un medio de revelación totalmente distinto en su narración y su velocidad en las escenas que acentúan las intuiciones de Danny. La escena empieza con la imagen de Jack durmiendo. Explica Allen Nelson (1984) que través de un movimiento de zoom muy lento hacia atrás, se ve a Wendy entrando a la habitación sirviéndole el desayuno. En el mismo momento se revela que hasta ahora la imagen de Jack era un puro reflejo en el espejo. Sin que el ojo llegue a notarlo, la cámara se acerca de nuevo a Jack que ahora está sentado en la cama hablando con su esposa. Todo el movimiento del zoom en dos direcciones opuestas pasa casi incidentalmente pero logra denotar (aunque los dos estén físicamente cerca), una separación de la pareja. Las letras en la remera de Jack revelan además, que ya no se trata de la figura original de Jack, sino de su alter ego mentalmente insano

Resulta sorprendente, haber visto y analizado tantas variedades de movimientos, y a su vez hay múltiples gran cantidad momentos en las distintas obras de Kubrick en que la cámara queda fija sin movimiento. Desde 1960, Kubrick fue uno de los pocos directores occidentales comerciales que incorporan la cámara estática. La detención del movimiento de cámara impide que se muestre algo llamativo o interesante para el espectador, como fuera una composición de imagen muy pensada que guía la vista a lo esencial. Estas detenciones no se contradicen con la afirmación de que Kubrick es un director poco teatral aunque es justamente este no-movimiento que experiencia el espectador en un teatro. Entremezclado con los movimientos se le quita de nuevo esta

sensación y permite el análisis, de que las tomas fijas dejan observar y analizar una imagen o al mismo tiempo descansar.

Aunque hay conciencia de que cada toma fue ordenada y planeada, el sabido uso de la técnica no sabotea el poder en sus películas sino que lo acentúa. Esto se puede afirmar según Jack (2004) en una escena precisa en *Clockwork Orange* cuando Alex tira la biblioteca del hombre cuya esposa está por violar, y la cámara entra de la misma violenta manera que la pandilla a la casa de su víctima. Este movimiento indica que esta secuencia ha sido planificada, incluso repetida varias veces y en consecuencia no es espontánea.

Por supuesto el poder de la imagen no se apoya en su espontaneidad, más bien se intensifica en el grado de destrucción que además metafóricamente representa la destrucción de la vida de la víctima. Al sacarle el grado de espontaneidad, la toma desarrolla un peso medido que multiplica el terror de la destrucción. Si fuera espontánea, sería insensato, pero como es medida, traspasa el proceso digestivo mental y entra directamente al cerebro. El mismo uso narrativo es el cambio abrupto de los rastreos lentos a cámara de mano en la famosa escena de la disputa entre Nicole Kidman y Tom Cruise en *Eyes wide shut*. La cámara estática de repente cambia a cámara en mano cuando Kidman irónica y exageradamente comienza a reír por sobre un comentario de su esposo. Este abrupto cambio es el único momento en el que hay movimiento rápido de cámara, e indica que se rompieron los fundamentos de su matrimonio en este mismo instante (Appelt, 2004).

5.2. Multitud de perspectivas y composición de imagen: La imagen de Kubrick

Los planos amplios son una constancia visual que resaltan en la obra de Kubrick. Opuesto a otros directores como Wong Kar-Wai que suele “adornar” sus planos con objetos de utilería o de escenografía en primer plano y mantener la imagen angosta, las

imágenes de Kubrick suelen ser abiertas y con mucha profundidad de campo. Ambos directores se caracterizan por crear imágenes estéticamente atractivas y detalladamente planeadas. Para el departamento de arte, el plano amplio demanda una planificación exacta y un extenso trabajo a causa de los ángulos amplios que muestran el espacio en su totalidad.

Las imágenes en la obra de Kubrick se definen fuertemente por su orden arquitectónico y su geometría (figura 21). La creación de estas imágenes es una interacción de un decorado o escenografía con la manera de capturarla en un plano amplio. Esto se comprueba en los guiones de Kubrick que están armados de la misma manera estructurada que la composición de sus imágenes. Partiendo de una base de escena a escena, todo es cuidadosamente hecho para llamar a la memoria a otro momento (en la misma o en una obra anterior) o para llamar la consideración de una ocurrencia anterior o futura. Sus películas están repletas de ritmos dentro de ritmos, ecos que se manifiestan tanto visualmente como en el guión. Los personajes cambian pero la audiencia constantemente puede descubrir pequeñas conexiones que están contadas solamente a través de semiótica. Al observar estos detalles, se remarca una firma estética y las historias que a veces parecen ser superficiales se vuelven más profundas.

Kubrick logra trazar los paisajes de la experiencia humana hechos por hombres verazmente en su lienzo audiovisual. Las simetrías kubrickenses cumplen además de ser estéticamente llamativas otro rol: le dan artificialidad a una imagen que a primer vista resulta ser realista, aunque en algunos casos son decorados pre-fílmicos. Sobre todo sus últimas obras están repletas de decorados simétricos; el *War Room* de *Dr. Strangelove* es una construcción casi enteramente simétrica, *2001: A Space Odyssey* cuenta con múltiples cabinas y pasillos simétricos, *Barry Lyndon* abarrotado de arquitectura geométrica suntuosa de época igual que el más contemporáneo *Overlook Hotel* en *The Shining*. El cuartel de *Full Metal Jacket* es más sencillo estéticamente pero cuenta con diseño geométrico que no rompe con esta constancia.

Para la escena del asesinato del sargento, Kubrick - por única vez en esta obra -dejó su híper-realismo a favor de licencia artística y creó un baño (figura 22) que cuenta con dos líneas de inodoros en paredes opuestas. Esta desviación de lo realista tenía como único fin que esta escena clave se desarrollara en un escenario simétrico (Duncan, 2003).

Kubrick hace uso de la simetría para lograr dos efectos específicos: primero para arrullar al público en un falso sentido de seguridad y segundo, para parodiar el contrapunto del consiguiente caos, la destrucción asimétrica. En *The Shining*, esto se manifiesta a través de las recorridos en triciclo de Danny. El espectador empieza a ubicarse en el hotel, ya se acostumbra a sus recorridos y luego empiezan a resultar repetitivos hasta que de repente está echado de esta zona cómoda y segura cuando aparecen las mellizas y un pasillo inundado de sangre.

En *The Shining*, la perspectiva subversiva de Danny, sea la multitud de escenas filmadas a la altura de los ojos de un niño sirven para intensificar las sensaciones que se quieren transmitir al espectador. Roy Walker quien trabajaba como director de arte en la producción tuvo un trabajo muy difícil dado a que la obra cuenta con muchísimas características particulares que intervienen a la dirección de arte. La decisión de poner la cámara en una altura baja como si fuera una subjetiva de Danny, logra a transmitir que el hotel adopta otra dimensión más impactante e intensifica la emoción del relato. La cámara baja implica para el director de arte a la hora de hacer los planes de los decorados una necesidad de incorporar los techos que al observar el manejo de la perspectiva en toda su obra siempre fue necesario.

5.3. La selección de la música

En la época de fotógrafo para la revista *LOOK* Kubrick comenzó a interesarse por el Jazz, un mundo que fue conociendo a través de sacar fotos en clubes nocturnos. Desde este tiempo Kubrick seguía teniendo mucha afinidad con la música, incluso empezó a

tocar la batería. Tony Palmer explica en el documental de Jan Harlan (2001) que hay dos clases de música en el cine, una de antes y otra de después de Stanley Kubrick. Según este director, distinto a lo que se hacía antes, Kubrick incorporó la música no como un elemento decorativo en sus obras sino que la convierte permitiéndole ser parte del relato.

La selección de la música en sus obras es llamativa, y en varios casos, considerada como una re invención. Gran parte de la música en *2001: A Space Odyssey* está compuesta por el anteriormente poco conocido compositor húngaro György Ligeti. Este inventó para esta obra un nuevo estilo llamado *micropolifonía*, que utiliza acordes disonantes sostenidos que cambian lentamente con el tiempo. Asimismo la incorporación de la reinención de clásicos de Beethoven en adaptaciones contemporáneos como la reconocida banda sonora de *Clockwork Orange* de Wendy Carlos fue característica en la obra de Kubrick.

Según Ciment (1980) en sus últimas seis obras Kubrick decidió usar composiciones pre-existentes, sobre todo música clásica ya que sentía que las escenas mas memorables se podían construir a través de imágenes que la música misma ya creaba. Su atención hacia la música es otro aspecto que marca su perfeccionismo, los cuarenta y dos días que le llevaba la edición del duelo entre Barry y Lord Bullingdon en *Barry Lyndon*, los pasaba escuchando una gran cantidad de grabaciones de *Sarabande* de Haendels para que encaje de modo perfecto (LoBrutto, 1999).

Ligeti, el compositor que estuvo a cargo de la música en 2001, volvió a trabajar con Kubrick en 1999 en su ultima obra *Eyes wide shut*. El compositor Resultó fascinado por la capacidad del director para interpretar y proyectar desde una obra que había escrito durante la invasión de Stalin en Hungría hasta musicalizar una escena de un matrimonio en crisis. Aunque se trate situaciones totalmente distintas, el frio emocional que el

compositor quería transmitir con su pieza, subraya y acompaña la escena harmónicamente.

Otro aspecto interesante de la selección de la música para *The Shining* es el la similitud musical con la escena final de *2001: A Space Odyssey*. La pieza orquestal *Lontano* de Ligeti funciona con las mismas herramientas estilísticas y musicales que fueron usadas en las escenas del monolito y la puerta de las estrellas (*star gate*). Las cacofonías altamente disonantes de Pendereckis cumplen con las expectativas del cine de terror ya que intensifican el poder terrorífico de las imágenes de manera más efectiva que un diálogo. Teniendo en cuenta esta interacción, *The Shining* es considerada, al compararse con sus predecesoras, la película con mas ritmo polifónico entre imagen y sonido.

En varios casos, la música no solamente resulta extraordinaria en cuanto a sus apariciones fuera de lo común y conocido, sino que choca por tener un aspecto irónico. En *Full Metal Jacket*, el uso de canciones excéntricas genera una sensación de incomodidad. Luego del incidente de los francotiradores el tema musical *Surfin Bird* de *The Trashmen* tiene la intención de destruir el ánimo del espectador. Al público le gustaría vivenciar el momento visual sobre todo al tener en cuenta que la escena se presta para hacerlo pero la lírica, con su llegada inoportuna, soslaya el drama generando repulsión en el espectador. Es como si *Surfin' Bird* transgrede en contra del momento, porque las letras del tema hacen un mal juego con la aparición de los helicópteros de evacuación médica. Esta incongruencia de afecto hace avanzar el intento de transmitir un propósito secreto que tiene el director; de generar un simulacro del asombro humano en la guerra.

Con otro mensaje, pero acompañado de música con connotación irónica o a primera vista sorprendente, se puede observar en *Dr. Strangelove*. La obra abre con la composición musical *Try a little tenderness* (Esp.: Pruebe un poco de ternura) del

compositor inglés Laurie Johnson. En la escena de apertura en que se ve el relleno de una B-52 (un avión de bombardeo), se escucha una ligera música que acentúa lo lúdico de estas imágenes sexualmente connotadas. Afirma Schultheiss (2004) que así como la búsqueda del ridículo en representar el relleno de un tanque de dos maquinas militares como un acto sexual, que ya es irónico por si mismo, resulta ser de la misma manera, la selección de la música que llega a su punto culminante de sarcasmo cuando explota la bomba atómica mientras suena: *We'll meet again* (Esp. Nos veremos de vuelta).

Otro ejemplo de representar la violencia a través de una selección inesperada e irónica de música se encuentra en *A Clockwork Orange*. Allen Nelson (1984) manifiesta que la intención del director fue la transposición más cercana posible al libro siendo capaz de representar los actos de violencia desde la perspectiva de Alex, como algo divertido mostrando que es lo único en la vida que verdaderamente le genera alegría y placer. Hubo la necesidad de encontrar una posibilidad de estilizar la violencia como pasa en la novela de Burgess a través del lenguaje escrito. Seguramente la música fue un contrapunto irónico para lograr esta meta. Según el director, todas las escenas de violencia, tienen absolutamente otro impacto sin sonido. Resulta que más violento el contexto de la obra, más irónica resultaba ser la selección de la música. (Cimet, 1980). La selección de música en *A Clockwork Orange* fue criticada muy fuerte porque varios críticos conservadores, interpretaron el uso del clásico tema *Singing in the Rain* (en su versión original de la comedia musical de 1952 con Gene Kelly tiene una connotación muy positiva y alegre) durante la escena de la violación de Mr. Alexander y las versiones estilizadas de Beethoven de Wendy Carlos como una violación misma de estas composiciones musicales.

)

Conclusiones

Al resumir los capítulos, se manifiesta que la obra de Kubrick es polifacética. El espectador está expuesto a una amplitud de géneros, en que cada película tiene un propio universo, ritmo narrativo y estética. Cada vez, parece estar enfrentado a algo conocido, una reflexión o copia de algo pre-existente como un género fílmico que no llega a cumplir con las expectativas de las estructuras preestablecidas, como pueden ser finales felices o giros drásticos previsibles, (ambas características del cine clásico y actual hollywoodense.)

Las obras están pensadas en su totalidad como construcciones artificiales a pesar de su aspecto realista. No pretenden ser reales sino celebran ser manifiestos de arte cinematográfico. Sus películas se auto declaran como cine en su forma mas pura, presentándose como obras que exploran el sentido y el potencial de cine y como este medio se relaciona con nuestra percepción de él. Kubrick comparte esta afinidad con las películas experimentales de Buñuel, Maya Deren o Kenneth Anger, esta conexión se evidencia en el interés mutuo de experimentar con las posibilidades técnicas, arquitectónicas, estéticas y conceptuales del medio cinematográfico. Además indaga sobre que es lo que hace al cine único y cómo esa singularidad se refleja en la manera en que el espectador responde a ella. En quitarles este realismo puro, el director logra a darle más profundidad a sus obras y generar intriga para verlas de nuevo.

Mientras Kubrick usa códigos y convenciones establecidas del cine narrativo, paralelamente va mas allá de estos códigos en una búsqueda de formas innovadoras e imaginarias para explorar sus temas. Al jugar con los límites entre el cine narrativo y no-narrativo, Kubrick logra a llamar la atención hacia el factor del cine que es puramente discursivo. A través de esto llega a desafiar los límites percibidos de su medio elegido, empujándolos hacia una realización más completa de su potencial.

Se puede destacar que Kubrick asimismo usa el cine para establecer conexiones metafóricas entre el medio del film y la manera en la que los seres humanos entendemos y percibimos el mundo. Igual que en *2001: A Space Odyssey* y *Eyes wide shut*, el director busca explorar el conocimiento humano y la evolución trascendental de este conocimiento a través de medios específicos y cinematográficos. Asimismo, busca por nuevas dimensiones, el lenguaje cinematográfico que nos permita aprovechar los misterios del universo y la vida humana.

Muy pocas veces(más que nada en sus temprana obra como *Fear and Desire* o *KillersKiss*) la dirección de arte fue realizada en lugares pre-existentes, ya que esta artificialidad de la realización en estudio o exteriores fuertemente modificados, la perfección y la exclusión de casualidades con aspecto realístico se afirma muy fuerte en este componente clave. Kubrick logra incorporar en sus filmes la narración de un libro, una banda sonora de un disco entero y escenografías totalmente pensadas e inventadas sin que uno predomine sobre el otro.

En el cuarto capítulo se pudo inferir que varias denominadores se cruzan, ya que forman una red en la que comparten particularidades. Este cruce, justamente, aclara que las características nombradas no son factores individuales u ocasionales sino que su cruce es la esencia que forma la unidad de la película y generando la unidad del universo de Kubrick. Lo mismo se puede observar con las interacciones de la dirección de arte y los otras características nombradas, aunque distintas de película a película, son entrelazadas y cada una necesita de la otra para lucirse de la mejor manera posible. Se evidencia la constante en el uso de la dirección de arte en el universo de Kubrick : su ineludible interacción planificada con otros factores y departamentos de la producción y narración audiovisual. Resulta muy evidente, que Kubrick, aunque no siendo el director de arte de sus obras, le daba mucha importancia al crear un universo planeando minuciosamente las múltiples capas en imágenes de sus obras.

Otro factor importante que une las direcciones de arte llena de obstáculos y símbolos como los personajes se reflejan en ellos. Acá otra vez se enfatiza como el uso del espejo, el laberinto y el ajedrez y cuya representación y peso simbólico se incorporan y resaltan en la dirección de arte le y le dan un aspecto más profundo e intelectual a las obras.

Kubrick con la visión de cineasta, definitivamente empezó a construir un laberinto no solamente a través de códigos simbólicos y alusiones complicadas y clandestinas en las obras individuales, sino también en la totalidad de sus obras donde el espectador o investigador se sumerge en una búsqueda por determinar su universo.

En la actualidad sus películas son mucho más reconocidos y comprendidas que reafirma su fama de visionario. Gran parte del mérito de que sus obras sigan siendo populares, se debe a su amplitud entendido como la libertad que le otorga al espectador para que saque sus propias conclusiones. Estas se crean a través de la multitud de referencias simbólicas, basadas en contextos de arte, cultura y literatura. También por la constante presencia de los deseos, impulsos y sueños oscuros de los protagonistas de los cuales el espectador no logra escaparse o no identificarse. Es aquí donde la dirección de arte tiene su mayor importancia ya que funciona como portadora de estos códigos e invita clandestinamente a que la subconsciencia del espectador se meta en el laberinto kubrickense.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Adam, Ken (2004). *Alles war möglich für ihn* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Allen Nelson, Thomas (1984). *Stanley Kubrick*. Munich: Wilhelm Heyne Verlag
- Altman, Rick (2006). *Film und Genre En: Geschichte des internationalen Films*. Metzschler Verlag
- Appelt, Christian (2004). *Das Handwerk des Sehens* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19
- Bailey, Harry (2014). *Spectatorship Theory*. Recuperado el 15/7/2014 de <http://kubrickfilms.tripod.com/id82.html>
- Aumont, Jaques (2010). *El cine y la puesta en escena* (1ª Edición). Buenos Aires: Ediciones Colihue
- Baxter, John (1997). *Stanley Kubrick*. New York: Carroll&Graf
- Bruce-Mitford, Miranda (2008). *Zeichen & Symbole – Geschichte und Bedeutung*.(2ª Edición) Munich: Dorling Kindersby
- Buvolo, Marisa (2004). *Masken der Gewalt – Die Sprache der Kleidung in A Clockwork Orange* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Chateau, Dominique (1978), *Montage et récit* en *Cahiers du XXe siècle*. N° 9.
- Chateau, Dominique (2005). *Cine y Filosofía*. Buenos Aires: Ediciones Colihue,
- Ciment, Michel (1980). *Kubrick: The Definitive Edition*, Faber and Faber
- Ciment, Michel (1982). *Kubrick*, (3ªEdición). Munich: BAHIA
- Crone, Rainer; Von Stosch Alexandra (2004) *Kubricks Kaleidoskop –Frühe Fotografien 1945-1950* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Dewe Matthews, Tom (2001). *To the war room!*, [Revista en línea]. Recuperado el 3/6/2014 de <http://www.theguardian.com/film/2001/nov/14/artsfeatures1>
- Duncan, Paul (2003). *Stanley Kubrick*. Colonia: Taschen
- Eichhorn, Bernd (2004). *Branding 2001* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Elsaesser, Thomas (2004). *Evolutionärer Bild Ingenieur* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Fischer, Ralf Michael (2004). *Bilder einer Ausstellung* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19

Frewin, Anthony (2004). *2001: ein verworfener Prolog* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Granieri, Carolina (2007). *Proyecto de Grado: Decisiones de la dirección de arte en una producción audiovisual*. Buenos Aires: Universidad de Palermo

Günther, Winfried (2004), *Die Einstellung ist die Einstellung* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Harlan, Jan (Director & Producer). (2001) *Stanley Kubrick- A life in Pictures*. [DVD]. London: Warner Brothers

Hars-Tschachotin, Boris (2004). *Raumgewordene Supermachtparanoia – Der War Room als Schlüsselbild in DR.STRANGELOVER OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Hauser, Arnold (1998). *Historia social de la literatura y el arte* (3Edición). Madrid: Debate

Heinzmann, Bertold (2006). *Erläuterungen und Dokumente – Arthur Schnitzler Traumnovelle*. Leipzig: Reclam

Jack, Alex (2004) *A clockwork orange disponible en*
<http://kubrickfilms.tripod.com/id46.html>

Kiefer, Bernd (2004) *Schachspiele im Boxing* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Kirkpatrick, David (2014). *The Kubrick Aesthetic*. Recuperado el 10/7/2014 de <http://kubrickfilms.tripod.com/id82.html>

Lehmann, Andreas (2004). *Eyes wide shut* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Lo Brutto, Vincent (1999). *Stanley Kubrick: a Biography*. Penguin Books

Lo Brutto, Vincent (2002). *The filmmakers guide to production design*. New York: Allworth Productions

Loewy, Ronny, (2004). *That was abotu success, wasn't it?* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Meyer, Philipp (2011). *Freudsche Psychoanalyse im Film Eyes wide shut* recuperado el 20/7/2014 de <http://pmeyer.wordpress.com/2011/03/13/stanley-kubrick-und-freudsche-psychoanalyse/>

Morales, Xavier (2014). *Alex as Artist*. Recuperado el 20/7/2014 de <http://kubrickfilms.tripod.com/id72.html>

Murcia, Felix (2002). *La escenografía en el cine- el arte de la apariencia*. Madrid: Fundición autor

Nessel, Sabine (2004). *How did they ever make a movie out of Lolita?* En *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Nietzsche, Friedrich (2012). *Also sprach Zarathustra*. Berlín: Akademie Verlag

- Oliveras, Elena (2009). *Retórica y filosofía de la imagen*. Buenos Aires: Emecé Arte
- Pallasmaa, Juhani (2004). *Das Ungeheuer im Labyrinth* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Russo, Eduardo A.(2006). *Diccionario de cine*, (3ª Edición). Buenos Aires: Paidós
- Schultheiss, Bernd (2004). *Möglichkeitsräume* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19
- Sesselen, Georg (2004). *Shoot me, shoot me* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19
- Tarkovsky, Andrei (2006). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: RIALP
- Trumbull, Douglas (1968). *Creating special effects for 2001- A Space Odyssey* en *American Cinematographer* (Está indicando: Volumen 6, de la páginas 419 & 451).
- Vernet, Marc (2001). *Estética del cine*. Buenos Aires: Paidós

Bibliografía

- Adam, Ken (2004). *Alles war möglich für ihn* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Abrams, Jerold J (1998). *La filosofía de Kubrick*. Berlín: Bürger Verlag,
- Allen Nelson, Thomas (1984). *Stanley Kubrick*. Munich: Willhelm Heyne Verlag
- Altman, Rick (2006). *Film und Genre En: Geschichte des internationalen Films*. Metzschler Verlag
- Appelt, Christian (2004). *Das Handwerk des Sehens* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19
- Aumont, Jaques (2010). *El cine y la puesta en escena* (1ª Edición). Buenos Aires: Ediciones Colihue
- Bailey, Harry (2014). *Spectatorship Theory*. Recuperado el 15/7/2014 de <http://kubrickfilms.tripod.com/id82.html>
- Baxter, John(1997). *Stanley Kubrick*. New York: Caroll&Graf
- Brero, M. L. (2008). *El escenógrafo del nuevo siglo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.
- Bruce-Mitford, Miranda (2008). *Zeichen & Symbole – Geschichte und Bedeutung*.(2ª Edición) Munich: Dorling Kindersby
- Buvolo, Marisa (2004). *Masken der Gewalt – Die Sprache der Kleidung in A Clockwork Orange* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19
- Campillo Ortega, José Manuel (2010) *Kubrick y la Filosofía*. Munich: Filmbuch,
- Castle, Allison (2005). *The Stanley Kubrick Archives*. New York: Taschen,
- Chateau, Dominique (1978), *Montage et récit* en *Cahiers du XXe siècle*. n.ª 9.
- Chateau, Dominique (2005). *Cine y Filosofía*. Buenos Aires: Ediciones Colihue,
- Cerame, Fernández, M. (2008). *El escenógrafo del 2008: la escena del profesional*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.
- Ciment, Michel (1980). *Kubrick: The Definitive Edition*, Faber and Faber
- Ciment, Michel (1982). *Kubrick*, (3ªEdición). Munich: BAHIA
- Cornejo, Mariana (2009). *Seducción y violencia*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.

Crone, Rainer; Von Stosch Alexandra (2004) *Kubricks Kaleidoskop –Frühe Fotografien 1945-1950* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Dewe Matthews, Tom (2001), *To the war room!*, [Revista en línea]. Disponible en <http://www.theguardian.com/film/2001/nov/14/artsfeatures1>

Dewey, Daniela (2011). *El vestuario de época en el cine de género realista y fantástico*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.

Díaz Iacoviello, Sabrina Jéscica (2010). *La personificación del imaginario*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.

du Chemin, David (2012). *El lenguaje fotográfico*. Madrid: Anaya

Duncan, Paul (2003). *Stanley Kubrick*. Colonia: Taschen

Eichhorn, Bernd (2004). *Branding 2001* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Elsaesser, Thomas (2004). *Evolutionärer Bild Ingenieur* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Faguagaz Musumeci, Milena Edith (2014). *La direccion de arte: Alquimia entre ilusión y funcionalidad*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.

Fischer, Ralf Michael (2004). *Bilder einer Ausstellung* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19

Fernandez Sasso, Carola (2009). *Camaleones del Mundo Audiovisual*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.

Fernández, I. L. (2011). *Hable ahora*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.

Frewin, Anthony (2004). *2001: ein verworfener Prolog* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Frost, Jaqueline B. (2009). *Cinematography for directors*, Los Angeles: Michael Weiss Productions

Getino, Octavio, Solanas Pino (1969). *Hacia un tercer cine: Apuntes y experiencias para le desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo*. Recuperado el 2/4/2014 de <http://de.scribd.com/doc/47785176/Hacia-Un-Tercer-Cine-Octavio-Getino-y-Pino-Solanas>

Granieri, Carolina (2007). *Proyecto de Grado: Decisiones de la dirección de arte en una producción audiovisual*. Buenos Aires: Universidad de Palermo

Günther, Winfried (2004). *Die Einstellung ist die Einstellung* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Harlan, Jan (Director & Productor). (2001). *Stanley Kubrick- A life in Pictures*. [DVD]. London: Warner Brothers

Heinzmann, Bertold (2006). *Erläuterungen und Dokumente – Arthur Schnitzler Traumnovelle*. Leipzig: Reclam

Hars-Tschachotin, Boris (2004). *Raumgewordene Supermachtparanoia – Der War Room als Schlüsselbild in DR.STRANGELOVER OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Hauser, Arnold (1998). *Historia social de la literatura y el arte* (3Edición). Madrid: Debate

Jack, Alex (2004) *A clockwork orange disponible en*
<http://kubrickfilms.tripod.com/id46.html>

Kiefer, Bernd (2004) *Schachspiele im Boxing* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Kirkpatrick, David (2014). *The Kubrick Aesthetic*. Recuperado el 10/7/2014 de
<http://kubrickfilms.tripod.com/id82.html>

Lehmann, Andreas (2004). *Eyes wide shut* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Lo Brutto, Vincent (1999). *Stanley Kubrick: a Biography*. Penguin Books

Lo Brutto, Vincent (2002). *The filmmakers guide to production design*. New York: Allworth Productions

Loewy, Ronny, (2004). *That was abotu success, wasn't it?* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Meyer, Philipp (2011). *Freudsche Psychoanalyse im Film Eyes wide shut* recuperado el 20/7/2014 de <http://pmeyer.wordpress.com/2011/03/13/stanley-kubrick-und-freudsche-psychoanalyse>

Morales, Xavier (2014). *Alex as Artist*. Recuperado el 20/7/2014 de
<http://kubrickfilms.tripod.com/id72.html>

Murcia, Felix (2002). *La escenografía en el cine- el arte de la apariencia*. Madrid: Fundición autor

Nessel, Sabine (2004). *How did they ever make a movie out of Lolita?* En *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Nietzsche, Friedrich (2012). *Also sprach Zarathustra*. Berlín: Akademieverlag

Oliveras, Elena (2009). *Retórica y filosofía de la imagen*. Buenos Aires: Emecé Arte

Pallasmaa, Juhani (2004). *Das Ungeheuer im Labyrinth* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N° 19

Rattner, Josef (2008). *Nietzsche – Leben –Werk – Wirkung*. Würzburg: Königshausen&Neumann

Russo, Eduardo A.(2006). *Diccionario de cine*, (3ª Edición). Buenos Aires: Paidós

- Schultheiss, Bernd (2004). *Möglichkeitenräume* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19
- Sesselen, Georg (2004). *Shoot me, shoot me* en *Stanley Kubrick*. Kinematograph N°19
- Sorlin, Pierre (2010). *Estéticas del audiovisual*. Buenos Aires: La marca Editorial
- Szejner Sigal, Nathalie (2012). *El portfolio del director de arte*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.
- Tarkovsky, Andrei (2006). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: RIALP
- Trumbull, Douglas (1968). *Creating special effects for 2001- A Space Odyssey* en *American Cinematographer* (Está indicando: Volumen 6, de la páginas 419 & 451).
- Vázquez Rodríguez, María Soledad (2010). *Making off de un director de arte*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Proyecto de Graduación.
- Vernet, Marc (2001). *Estética del cine*. Buenos Aires: Paídos