

El objeto de diseño como paradigma fílmico: Una revisión a los principios creativos de *La naranja mecánica*

Manuel Viñas-Limonchi¹

Recibido: 18 de febrero de 2020 / Aceptado: 29 de marzo de 2020

Resumen. El primer “pliegue” argumental que se produce en el metraje de *La naranja mecánica* (1971) coincide con el final de la secuencia que transcurre en la residencia de la Sra. Weathers. Concatenadas por una sucesión de fechorías a cargo de los Drugos, cada una de esas escenas se construye sobre un dominio visual en el que Kubrick, deliberadamente, “aísla al espectador [obligándolo] a establecer la conexión narrativa solo a través de la imagen” (Walker, 1975, p. 257). Una imagen que suscribe el valor del objeto de diseño desde su identidad gráfica, industrial y urbanística, para confortar la escenografía y la relevancia del relato. Metodológicamente, el patrimonio objetual de *2001: Una odisea del espacio* (1968) se convierte aquí en un catalizador iconográfico de la narrativa visual que Kubrick aplicaría posteriormente sobre la “epidermis” de *La naranja mecánica*. Asimismo, el objeto de diseño, en su condición material o abstracta, alcanza en el presente estudio un protagonismo que se cuantifica en los impactos visuales registrados temporalmente en las escenas del fragmento intervenido. En suma, un análisis de contenido en torno al objeto como constructo fílmico, que evidencia —como resultado— la fascinación de Kubrick por el diseño en cualquiera de sus órdenes.

Palabras clave: Kubrick; cine; objeto de diseño; *2001: Una odisea de espacio*; *La naranja mecánica*.

[en] The designed object as a filmic paradigm: A new look at the creative principles behind *A Clockwork Orange*

Abstract. The first movement of *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971), which culminates with the scene at Mrs. Weathers’ house, is comprised of a string of highly theatrical misdeeds perpetuated by the Droogs. The scenes from this portion of Kubrick’s film are all constructed from a script and form of visual narrative that exploit language as well as material and environmental details that make up the film’s dramatic settings. Within this framework, we can build on the theory of Alexander Walker (1975, p. 257), who has noted how Kubrick deliberately isolates the spectator and forces him to construct a narrative meaning simply through an image. Indeed, the image draws on a physical object’s industrial, urban and communicative identity so as to imbue the scenography with significance and, as a consequence, to give the story meaning. Methodologically, the way that objects were treated in *2001: A Space Odyssey* (1968) becomes an iconographic catalyst for the visual narrative that Kubrick later applied on the “skin” of *A Clockwork Orange*. Likewise, the designed object, whether in its material or conceptual condition, is the focus of the present study, which is materialized in the visual impact that is temporally registered in the relevant scenes. In sum, the present paper offers an analysis of the content about the object as a filmic construct, which reveals, as a result, Kubrick’s fascination with design in any of its orders.

Keywords: Kubrick; cinematography; design object; *2001: A Space Odyssey*; *A Clockwork Orange*.

¹ Universidad San Jorge (España)
E-mail: mvinas@usj.es
<https://orcid.org/0000-0003-1496-8795>

Sumario: 1. Introducción: Objeto de diseño. 2. Kubrick y su objeto de deseo. 3. Objetivos y metodología. 4. Análisis y resultados: *La naranja mecánica*, secuela del cosmos objetual de 2001. 4.1 Procedimientos de interiorismo y Diseño Industrial: “Espejismos” de 2001 en *La naranja mecánica*. 4.2 Rutinas artísticas y de Diseño Gráfico en 2001 “reimpresas” en *La naranja mecánica*. 5. Conclusiones. Referencias.

Cómo citar: Viñas-Limonchi, M. (2021) El objeto de diseño como paradigma filmico: Una revisión a los principios creativos de *La naranja mecánica*. *Arte, Individuo y Sociedad* 33(1), 161-182.

1. Introducción: Objeto de diseño

Londres 1966, “la capital que premonitoriamente acoge las dos principales utopías negativas del siglo XX: *Un mundo feliz* y *1984*” (Santos, 2019, p. 65), distópicamente erigida por Kubrick para el rodaje de *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971), atraía entonces “a la prensa internacional como epicentro de una revolución juvenil en todos los aspectos de la cultura británica, sobre todo en moda y música” (Fogg, 2017, p. 356). En el marco de esa agitada época que alumbraba el nacimiento de *La naranja mecánica*, como afirma Susie Hodg, “las artes visuales contemporáneas reflejaron los ideales revolucionarios en el ámbito político, social y espiritual. Sus influencias derivaban del *pop art*, el *op art* y las formas sinuosas del modernismo” (Wilhide, 2017, p. 381).

Cabría, no obstante, anticiparse a ese periodo para profundizar en otros factores que convergen en la obra cinematográfica de Kubrick y que se convierten en el eje temático de la presente investigación. Concretamente, el objeto examinado desde su más elemental esencia física como icono comunicativo mediador en el proceso creativo filmico o —como lo define William J. T. Mitchell (2017, p. 200)— “el modo en que las cosas se aparecen ante un sujeto, es decir, con un nombre, una identidad, una *gestalt* o patrón estereotípico, una descripción, un uso o función, una historia, una ciencia”. Un objeto ponderado en el espacio narrativo de la escena, “a pesar de, y gracias a, las alteraciones de plano, ángulo y posición espacial determinadas por la cámara” (Abril, 2007, p. 48) con las que el cine, “desde sus orígenes, ha tratado de mostrar espacios verosímiles y consistentes” (*ibid.*).

Según Guillaume Erner (2010, p. 22), “no existe teoría alguna, por muy ambiciosa que sea, capaz de explicar los mecanismos por los que una sociedad fabrica objetos y prácticas”. Testimonio que podría rebatirse considerando que “el conocimiento entraña una relación entre el sujeto que conoce y el objeto conocido, en la cual aquel, en cierta forma, se apropia de este” (Vilchis, 1998, p. 11), y que esta correspondencia se acoge a una práctica comunicativa que “mediatiza la vinculación de los organismos vivos entre sí y de estos con su entorno” (Baca, 2007, p. 57).

En este punto, la comunicación visual —como medio— modularía el relato, coordinando “la exactitud de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria y la ausencia de falsas interpretaciones” (Munari, 2002, p. 72). Asimismo, el diseño, como “proceso de creación visual” (Wong, 1991, p. 9) adaptado en este análisis “al caso particular del proyecto escénico-escenográfico, surgiría naturalmente del desarrollo histórico de las diversas artes-técnicas que [...] han llegado a una madurez heurística y a una profunda conciencia de su responsabilidad

histórica”. Y en ese *timeline* que marca la progresión del diseño cabría detenerse en la labor desarrollada en la Bauhaus alemana durante la década de 1920, periodo de eclosión, desarrollo y agonía institucional de esta prestigiosa factoría creativa. Una tarea auspiciada por ilustres creadores como Henry van de Velde, Walter Gropius, Herbert Bayer o Marcel Breuer, entregados a la conversión de utensilios cotidianos en genuinos objetos de diseño, sosteniendo que “el espíritu moderno es un espíritu social y los objetos modernos no son para una clase social alta, sino para todos. Todos los objetos de uso son iguales, en lo que se refiere a la forma” (Loos, 1993, p. 254).

Estos postulados emanaban de tendencias anteriores ligadas a autores como Josef Hoffmann o a la Wiener Werksätte, que expresaban “la filosofía de funcionalidad y máxima sobriedad de líneas, demostrando que existía otra estética más coherente, que se obtenía al eliminar simplemente la carga decorativa que solían llevar los enseres y retener solo la forma que exige la función” (Ricard, 2009, p. 32). Pero también de corrientes posteriores guiadas, entre otros, por teóricos como Roland Barthes, quien sacaría “a la semiología del limbo para aplicarla a los objetos de la cultura de masas (...) proponiendo en su obra *Mitologías* un modo para descifrar los objetos familiares que formaban la cotidianidad” (Erner, 2010, pp. 49-50).

En esa misma línea, Enrico Morteo (2009, p. 222) retorna al argumentario donde Max Bill “atribuía al diseño el significado de un auténtico acto cultural y consideraba los objetos no como mercancía, sino como productos culturales regidos por el principio de lo bueno, lo bello y lo práctico”. Hasta tal punto que, para el cineasta Eric Rohmer (2000, p. 73) “el primer objetivo del arte no es reproducir el objeto, por supuesto, sino su belleza; y lo que se suele denominar realismo es tan solo una búsqueda más escrupulosa de esta belleza”. Objetos “que comunican siempre, pero en diferentes dimensiones —la denotativa y de uso, la simbólica, la emotiva, la estética—; y todas ellas están interrelacionadas” (Marín y Torrent, 2016, p. 51).

Para Jordi Llovet (1981, p. 25) “todo objeto se nos presenta como un elemento que, a muy distintos niveles, pide de nosotros y del medio ambiente algún tipo de relación o vinculación”. Y sobre ello teoriza Jean Dubuffet (1975, pp. 41-42) cuando, sugiriendo que “el material es un lenguaje”, declara que “el arte ha de nacer del material. La espiritualidad debe cobrar el lenguaje del material. Cada material tiene su lenguaje, en un lenguaje. No se trata de adjuntarle un lenguaje o de hacerle servir a un lenguaje”.

En esos mismos sesenta que “adjetivaban” ya la obra de Kubrick, el diseño asumía un extraordinario significado en cualquiera de sus ámbitos de actuación, ayudando a “elevar la obra de arte al rango de objeto de uso. Y objetos de uso, de contemplación y consumo generalizados son hoy [entonces] la arquitectura, la música *ligera*, el vestido, el cine y la televisión” (Rubert, 1969, p. 465). Garante de la sistematización del objeto y su consiguiente conexión con el usuario, el diseño se aliaba con otras disciplinas creativas y técnicas reforzando el sentido funcional del objeto, pero también el propiamente estético. Entre ellas, el cine —y su estética, núcleo de esta investigación—, sobre cuyo escenario, en alusión al “objeto como deseo o necesidad percibida”, Fernando Martín (2002, p. 144) afirma que, “cargados de significados, los objetos forman una cortina semitransparente de nuestras relaciones con otros objetos y seres vivos”.

2. Kubrick y su objeto de deseo

Son numerosos los autores y las áreas del conocimiento que conjugan el factor formal y la semántica del producto, abogando por el uso de refrendados objetos de diseño en el desarrollo de su obra. Objetos, que “constituyen una expresión crucial de las ideas sobre cómo podríamos o deberíamos vivir, traducidas a una forma tangible y que comunican de un modo inmediato y directo, que no es solo visual, sino que puede implicar otros sentidos” (Heskett, 2005, p. 56). Entre estos autores, Karim Rashid, identificado por una filosofía del “diseño democrático” que le empuja a la “humanizar las cosas, a darles cierto carácter, personalidad” y que defiende abiertamente, declarándose “un humanizador, un embellecedor de lo que ellos (ingenieros y expertos en tecnología) crean, el que busca que esos objetos provoquen una experiencia placentera” (Tapia, 2012).

Los planteamientos de Heskett y Rashid constituyen un claro ejemplo de la inmaterialidad y la semántica “esculpidas” por/sobre el objeto de diseño, y de este modo lo entiende Kubrick, asumiendo y plasmando como “dogma” tales preceptos a través del catálogo de bienes objetuales que nutren su actividad filmica. Su universo creativo, archivado en los anales de la filmografía a través de “una galería de imágenes que durarán tanto como el mismo cine” (Baxter, 1999, p. 31), acoge una amalgama ecléctica de estilos, cimentados, especialmente, en las vanguardias del siglo XX, pero también en movimientos artísticos y literarios anteriores. Desde aquellos ismos que han transformado el discurso de la historia del arte, como el neoclasicismo, el expresionismo o el futurismo, hasta otros más cercanos, como el *pop art* y el *op art*, el cineasta estadounidense ha dotado a su obra de una rica iconografía material, magistralmente dispuesta para acordar la frecuencia argumental del relato. Un arte extraordinariamente tecnificado, que transcribe sus obras como “verdaderos espectáculos visuales donde la explotación de los recursos tecnológicos se traduce a favor del carácter impactante de sus imágenes” (Riambau, 1990, p. 31).

Norman Kagan (1976, pp. 33-34), aludiendo a un Kubrick transformado en “el ideal del crítico de autor”, revelaba como “a medida que su carrera ha ido progresando, su control ha sido cada vez mayor. Probablemente, sus películas están más cerca de ser obras de arte personales que ninguna otra dentro del cine comercial”, y siempre anudadas a la realidad. Así, Kubrick plantea en su obra un cruce de caminos creativos que enarbola, en cierto modo, un rotundo silogismo: “los grandes problemas del cine son los grandes problemas del arte, y estos, a su vez, los de nuestro mundo, nuestro momento, nuestra sociedad” (Villegas, 1991, p. 10). Kubrick se transforma en ese “artista cinematográfico que devuelve a la indeterminación infinita su propia condición, convirtiendo el cierre del espectáculo en apertura, proyectando la mirada sobre los extremos de la existencia, sobre las heridas del tejido mundano” (Bertetto, 1977, p. 38).

Arte, cine y sociedad, una fórmula perfectamente emplazada en la década de 1960. Un periodo indudablemente creativo, en el que “cambiaron las exigencias y las expectativas de la comunidad de diseñadores, que ya comenzaba a cuestionar la noción de *buen diseño*” (Conran y Fraser, 2008, p. 16). Al mismo tiempo, se producía un “rechazo de los valores tradicionales por parte de los jóvenes, que daba a los diseñadores de todos los campos carta blanca para probar nuevos conceptos” (*ibid.*). Ese probado desarraigo social de la juventud se convierte en una evidencia

que Kubrick adapta, ya en los setenta, al argumento de *La naranja mecánica* —y de manera especial, a sus personajes—, ratificando que “el *leitmotiv* de la década era la creatividad espontánea, lejos de las rígidas bases lógicas de la modernidad” (*ibid.*). Una “colorida y alegre creatividad” que, según M. D’Alfonso, “invadió el continente europeo determinando la asunción de nuevas pautas de conducta” (Biamonti et al., 2009, p. 190).

De manera concluyente, Kubrick se aviene “a una obra del pasado para contar una historia del futuro”, asimilando los paradigmas que extrae de las tendencias artísticas de naturaleza visual, para readaptarlos a otros, por ejemplo, de carácter musical. De este modo, en *2001: Una odisea del espacio* (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968), “en la secuencia de las naves en el espacio, recurre a vales de Johann Strauss”, mientras que, en *La naranja mecánica*, “para contar una historia tremenda, muy moderna y vanguardista sobre el comportamiento social de unos adolescentes, recurre a Beethoven” (Guijarro y Muela, 2003, p. 29). Basta con visionar el luctuoso “baile” que ejecutan los Drugos en sus ceremonias ultravioletas, al compás de la música de Rossini o del clásico *Cantando bajo la lluvia* (A. Freed y N. Herb), para comprobar cómo aplica desarrollos visuales propios de W. Kandinsky, convirtiendo el sonido en esencia gráfica que coreografía las líneas de movimiento asociadas a la acción de los personajes.

En *La naranja mecánica*, el director neoyorquino se rodea de un elenco de expertos consagrados en labores de diseño y de dirección de arte, teniendo en cuenta la amplitud de áreas y de intervenciones que acogen estas disciplinas adscritas al campo de la comunicación, la arquitectura y el diseño industrial. Norman Foster (Team 4), Viacheslav Atroschenko y los hermanos Makkink son algunos de los profesionales que han inspirado los escenarios que Kubrick revistió bajo la singular supervisión de John Barry. Los aportes creativos de estos autores, junto con la visión artística del cineasta, ponen de manifiesto como, en palabras de Kubrick, “el cine ofrece la posibilidad de transmitir conceptos y abstracciones complejas sin el tradicional apoyo de la palabra” (Riambau, 1990, p. 51). El propio Kubrick “advierde constantemente que la película es esencialmente no-verbal, que *aquellos que no crean en sus propios ojos no creerán en esta película*” (Kagan, 1976, p. 211).

Kubrick y Barry “trabajaron muy de cerca con el fin de lograr una apariencia y una sensación que asalte los sentidos; siendo este un claro ejemplo de cómo Kubrick usaba el entorno de los personajes para hacerse eco de su mundo interior” (Benson, 2017). No en vano, “la violencia estilizada que Kubrick nos presenta hace que sintamos una predisposición a admirarla, siendo tal la hermosura y belleza en la ejecución que de ella hace Alex, que plantea una de las más graves disyuntivas del filme: la atracción-repulsión que nos supone tal ejercicio” (Polo, 1986, p. 129).

Charles Morris asignaba “el término *discurso estético* al tipo de lenguaje particular que está constituido en la obra de arte como tal” (Dorfles, 1968, pp. 139-140). Un discurso articulado en torno a belleza y contenido que concurre en la escenografía de Kubrick materializado en objetos y espacios, sorteando, en ocasiones, los dominios y usos estrictamente estéticos para reforzar aquellos de identidad sociológica contenidos en el guion. Y así lo manifiesta el crítico de arte Robert Hughes (1971) cuando, refiriéndose a los decorados de *La naranja mecánica*, reconoce que “la película es, no solo una sátira social, sino también cultural; constituye una escalofriante predicción de las funciones que cumplirán los objetos culturales: pinturas, edificios,

escultura, música” (Kagan, 1976, p. 259). Su rodaje nos transporta a “un futuro en el que las creaciones del *pop art* de los sesenta se han convertido en muebles y artículos de moda producidos en serie” (Krohn, 2007, p. 58), y a un territorio donde, según J. Wagensberg, “el objeto puede acceder a la realidad de este mundo por dos vías diferentes: por diseño natural o por diseño cultural” (Ricard, 2009, p. 7).

3. Objetivos y metodología

Hasta aquí, la frecuencia de análisis aplicada a este estudio contempla un breve relato introductorio sobre la apariencia y el “alma” del objeto de diseño, así como su adscripción al feudo creativo de Kubrick percibido como instrumento, alegato y propósito. Un proceso justificado, a partir de ahora, en el método, el análisis y los resultados de la investigación, apoyados en una sistemática que impone los siguientes objetivos:

1. Identificar las escenas del fragmento filmico prescrito como caso de estudio, reducido a ese primer “pliegue” argumental que se produce en el metraje de *La naranja mecánica*, extendiéndose desde los títulos de crédito iniciales hasta el final de la secuencia que transcurre en la residencia de la Sra. Weathers.
2. Este fragmento contiene un espacio objetual susceptible de ser “iconificado” en el ámbito creativo del Diseño Industrial, Urbanístico/Arquitectónico y Gráfico, que invita a catalogar en este tratado cada uno de los recursos de diseño empleados como bienes cinematográficos del “universo” Kubrick.
3. Alinear arte y diseño (disociados, profesionalmente) dentro de un contexto como el filmico, sometido a la versatilidad interpretativa del mensaje. Como reclamo comunicativo, la trascendencia de las obras pictóricas y escultóricas insertas en este intervalo de la película aporta una valiosa sintaxis y semántica visual al estilo narrativo característico de la historia. Por ello, se considerará pertinente el estudio de dichas composiciones dentro del marco metodológico propuesto, atendiendo a la plasticidad y a la cualidad informativa que denota su naturaleza creativa y/o los postulados particulares de la corriente artística a la que pertenecen.

Integrados, por tanto, estos objetivos en el plano metodológico, en el apartado de análisis y resultados se mantendrá el anterior tono discursivo para registrar un tránsito de criterios de diseño que parte de *2001* hasta *La naranja mecánica*. Ese mismo tono expresivo favorecerá la implementación de una técnica de investigación fundamentada en el análisis de contenido de las escenas que conforman este fragmento; concretamente, de los recursos de diseño detallados como bienes materiales e inmateriales en la narrativa y en la construcción gráfica del guion. De este modo, el testimonio de los expertos que prologa cada uno de los siguientes capítulos será secundado, inmediatamente, con una revisión cuantitativa que mide los impactos y la permanencia de estos recursos en la escenografía propia del caso de estudio.

4. Análisis y resultados: *La naranja mecánica*, secuela del cosmos objetual de *2001*

Dentro del extenso caudal gráfico que soportan los filmes de Kubrick, las imágenes se convierten en “fuerzas todopoderosas a las que se culpa de todo, desde la violencia hasta la decadencia moral” (Mitchell, 2017, p. 108). El argumento de W. Mitchell en su “plusvalía de las imágenes” es aplicable a la filmografía de Kubrick, siendo especialmente notorio en cada una de las secuencias que constituyen *La naranja mecánica*, “heredera de la estética inaugurada por Kubrick en *2001*” (Aguilera, 1999, p. 363).

M. Villegas (1991, p. 19) sostenía que “muchas películas no gustan porque no se entienden, y no se entienden porque, si bien el espectador conoce y sigue sin dificultad el lenguaje de las imágenes, no suele comprender lo que este lenguaje le dice”. *2001: Una odisea del espacio*, fijada aquí como paradigma visual precursor de *La naranja mecánica*, admitiría la mitad de esa teoría: “el espectador conoce y sigue sin dificultad el lenguaje de las imágenes” (*ibid.*). Los extremos del enunciado de Villegas, es decir, el deleite y el entendimiento que conduce al mismo, aplicados a una película “de culto” como *2001*, los solventa Kubrick “transformando el mito o el suceso en una obra de arte” (Rohmer, 2000, p. 155), en una perfecta comunión entre la narrativa de Arthur C. Clarke y su exclusiva plástica cinematográfica. Una película en cuyo espacio escénico “toda la imaginería que Kubrick ha desplegado parece desbordarse en unas imágenes pletóricas de hermosura y brillantez que devuelven al cine ese carácter de ilusión que muchas veces abandona” (Polo, 1986, p. 115).

En este sentido, Volker Fischer (2019, p. 103), aludiendo a la estética de *2001*, revela que “su estilo es una continuación del Modernismo clásico a través de diferentes recursos [...] En *2001* los objetos cotidianos, las máquinas, los artilugios y los espacios interiores desempeñan papeles transcendentales, dominando, incluso definiendo, la realidad”. Por otra parte, en relación con la “decadencia moral” citada por Mitchell y asumible por la imagen, Peter Berger y Thomas Luckmann (2008, pp. 123-124) interiorizan en los “universos simbólicos” que se instauran en la sociedad, desvelando que “las situaciones marginales de la vida del individuo se experimentan en los sueños y fantasías como áreas de significado separadas de la vida cotidiana y dotadas de una realidad peculiar propia”. Y así lo manifiesta Kubrick una década después en *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980). Un filme cuyo guion atesora un repertorio de representaciones simbólicas instaladas en la mente de Jack Torrance y de su hijo Danny. Algunas de ellas (alucinaciones en los pasillos, ascensor, salón...) trascritas con mecanismos artísticos como la simetría especular, “un recurso ampliamente utilizado por Kubrick, la mayoría de las veces con la intención de subrayar la relevancia o significación de una determinada escena” (Camacho, 2013, p. 141).

Ahondando en materia de diseño, el trabajo desarrollado en *2001* por el equipo comandado por Tony Masters fue extraordinariamente convincente, emulando el enfoque más preciso del futuro desde parámetros científicos aplicados a un argumento de pura ciencia ficción. Dentro de la nave Orion de la Pan Am, las imágenes de “las azafatas con cascos en forma de burbuja, y el vestíbulo color crema de la estación espacial Hilton con sus sillones color cereza permanecen en la mente cuando elementos más llamativos de la película ya se han olvidado” (Baxter, 1999, p. 215). Sin duda, en *2001* la escenografía se convierte en un recurso contenedor de los

personajes que la transitan. Como sucediese en *Senderos de Gloria* (Paths of Glory, Stanley Kubrick, 1957) y en *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Stanley Kubrick, 1964), en *2001* “la escenografía asume [...] un papel dinámico formando parte del concepto global. Papel que, por lo general, es hostil, o muestra una predisposición cínica hacia las vidas humanas que se están decidiendo a su sombra” (Walker, 1975, p. 131).

En esta misma línea, pero fuera del perímetro fílmico de Kubrick, *2001* admite grandes analogías con otras películas en las que el diseño escenográfico asume roles inmateriales. Es el caso de *Sucesos en la IV fase* (Phase IV, Saul Bass, 1974). Así consta en la descripción que realiza Dilys Powell (s.f.) en el *Sunday Times* londinense, aludiendo a “una película de diseño, de fuerzas contrapuestas recreadas en líneas, curvas, ángulos, superficies brillantes. Hermosa, pero siempre amenazadora, misteriosa, prohibida”. Manteniendo esa semejanza con *2001*, y acogándose al testimonio de Jennifer Bass y Pat Kirkham (2011, p. 258), Powell “también podría haber agregado que es una película dotada de unos cromatismos exquisitos, de una luz imponente, un sonido inquietante y, sobre todo, de una acumulación de estados de ánimo recopilados en un episodio apocalíptico”.

4.1 Procedimientos de interiorismo y Diseño Industrial: “Espejismos” de *2001* en *La naranja mecánica*

“La cápsula se detiene en el centro de una amplia habitación verde y blanca, decorada, por una parte, al estilo Luis XVI y, por otra, con un estilo moderno”. Así introduce N. Kagan (1976, p. 224) las labores de interiorismo que ejecuta Kubrick en la escenografía final de *2001*. Una ambientación provista de una exquisita concordancia visual en la que “todo es tan meticulosamente definido y detallado como un cuadro de Magritte, pero sin ocultar, por ahora, ningún toque surrealista entre los espejos de época, los frescos, los sofás, las mesillas, los jarrones o la cama acolchada” (Walker, 1975, p. 261). Para V. Fischer (2019, p. 118) esta sala representa una “exquisitez terrenal, casi decadente, el no va más del ambiente del más allá galáctico”; en tanto, que Margaret Stackhouse la define como una estancia “elegante, quizá para mostrar los logros culturales del hombre, pero que resulta estéril y silenciosa” (Castle, 2016, p. 470).

Desde esa pertinente “intromisión” del cine en los dominios de la arquitectura y el interiorismo, los matices de estilo que se aplican en el recinto de las naves de ciencia ficción migran a planteamientos estéticos y funcionales implementados en espacios y en objetos ajenos al propio cine, afianzándose, especialmente, en proyectos asociados a la arquitectura y al diseño industrial. Una cualidad gráfica que luce, por ejemplo, en la delineación del *NASA Nightclub* (Copenhague) proyectado en 1997 por Johannes Torpe (director creativo de Bang & Olufsen), atendiendo a una estructura espacial revestida de materiales que evocan los rasgos tecnológicos de naturaleza aeroespacial que emplea Kubrick. El propio Torpe (2017) certifica que “el *NASA Nightclub* fue diseñado como una oda futurista de *2001: Una odisea del espacio* de Stanley Kubrick, manteniendo un esquema de color rigurosamente blanco, con formas orgánicas consistentemente suaves”.

En esas últimas décadas del siglo XX “las tecnologías de la información producen notables novedades, no solo en el modo de proyectar y realizar los productos, sino también en los productos mismos y, por lo tanto, en sus aspectos comunicativos”

(Chiapponi, 1999, p. 182). Progreso que no afectaría, exclusivamente, a la categoría del objeto industrial. De este modo, Alexander Walker (1975, p. 26), refiriéndose al misterioso objeto monolítico que aparece en *2001*, precisaba que “con esta película, una audiencia masiva fue proporcionada a un artefacto que exhibía todas las características del objeto del *Minimal Art*”. Hoy, Marnie Fogg (2017, p. 376) señala que “la era espacial conllevó la aparición de un nuevo estilo futurista de diseño de productos, interiores y moda” que supuso, en el plano social, “el inicio de una nueva década que ofrecía un futuro sin restricciones relacionado con el sexo, la sociedad o la moda”.

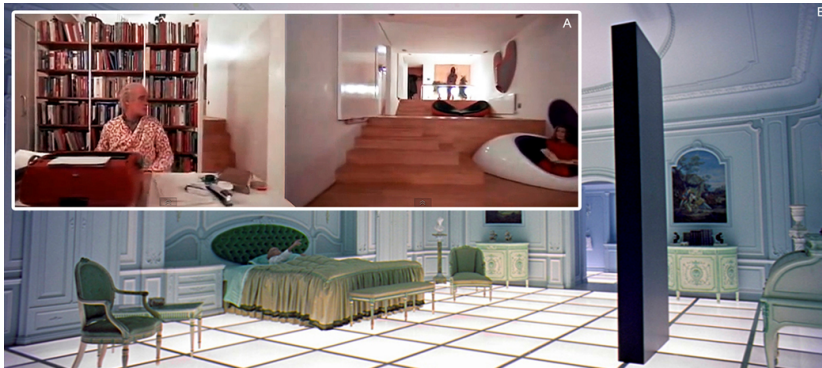


Figura 1. Labores de interiorismo en (A) *La naranja mecánica* (Kubrick, Reino Unido y Estados Unidos, 1971) y en (B) *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, Estados Unidos y Reino Unido, 1968).

Es evidente, por tanto, la contribución de los objetos industriales al itinerario narrativo que plantea Kubrick, teniendo en cuenta, en este caso, la base tecnológica que acompaña al guion de la obra. Una directriz respaldada por autores como J. Marín y R. Torrent (2016, p. 26) al matizar que “el diseñador es un tecnólogo con los conocimientos de un humanista, y debe aspirar a una cultura integral y multidisciplinar que supere la antigua división entre los mundos de la ciencia y la tecnología, por un lado, y las artes y las humanidades, por otro”. Teoría que asume Kubrick en los prolegómenos de *2001*, accediendo a la NASA para instruirse en las dinámicas particulares del conocimiento aeroespacial. Un aprendizaje técnico refrendado cuando trabaja con Harry Lange en labores de diseño y dirección de arte, “atraído por la manera en que Lange imaginaba el futuro de la ciencia” (BBC, 2018).

Como indica Lesley Jackson, “para los diseñadores de mobiliario, la era espacial fue un constructo filosófico y una aspiración práctica; una forma de romper el molde y desafiar los límites” (Wilhide, 2017, p. 358). Dentro de esta disciplina, Jackson identifica la labor de diseñadores presentes en la obra de Kubrick. Entre ellos, Olivier Mourgue, autor del sofá *Djin* (1965), dotado de “una estética tan futurista que se eligió para amueblar la estación espacial del filme de ciencia ficción *2001: Una odisea del espacio*” (*ibid.*, p. 359). Por otra parte, V. Fischer (2019, p. 114) puntualiza como “desde los sillones esféricos de Aarnio a la *Cone Chair* de Panton, su cueva *Visiona* para BASF o la silla hinchable *Donna* de Pesce, y las sillas de plástico transparente de D’Urbino y Lomazzi, todo este mobiliario diluye la seriedad del argumento”.



Figura 2. Procedimientos de Diseño Industrial en (A) *La naranja mecánica* (Kubrick, Reino Unido y Estados Unidos, 1971) y en (B) *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, Estados Unidos y Reino Unido, 1968).

Al margen de estos genuinos objetos de deseo, entre los recursos de diseño industrial que emergen en la escenografía de *2001* cabría recuperar otros modelos cuyas cualidades formales perfilan la narrativa visual del guion planteado por Kubrick. A saber: la computadora *HAL 9000*, un “híbrido avanzado de los dos prototipos iniciales de ordenadores” (Castle, 2016, p. 401) construidos en la década de 1930; el *monolito*, que “actúa como elemento metafórico, permitiendo explicar visualmente la evolución tecnológica de nuestros primitivos ancestros” (Laborda, 2015, p. 82); la “centrifugadora gigante” o compartimento principal de la nave espacial *Discovery*, que supuso para Kubrick “su modo más visible de emplear un medio ambiente creado que contenga, defina y domine a los protagonistas” (Walker, 1975, p. 134); o los atuendos de las azafatas de Pan Am, “inspirados en el estilo de André Courrèges y de Betty Barclay: tejidos inteligentes y elegantes” (Fischer, 2019, p. 115).

Pues bien, a esta sucesión de argumentos de preeminencia gráfica —y substrato sociológico— que impone Kubrick, le corresponde una lectura cuantitativa que revela la transcendencia de los recursos y fenómenos objetuales en el fragmento filmico que comprende el caso de estudio: el mencionado intervalo de *La naranja mecánica* que se extiende desde los títulos de crédito hasta el drama que acontece en la mansión de la Sra. Weathers. Con este propósito y particularizando en cada una de las veinte escenas que constituyen ese fragmento, se han registrado los datos que muestran los impactos visuales y la permanencia temporal en dicho tramo, por un lado, de los recursos de Diseño Urbanístico/Arquitectónico (Tabla 1) y, por otro lado, de los modelos industriales (Tabla 2), aplicando reiteradamente la misma sistemática de aparición en la escenografía.

Este inventario de objetos y bienes iconográficos agrupados en sendas tablas, así como en la que se incluye en el siguiente apartado, especifica los elementos particulares de estas áreas del diseño con una mayor presencia y representatividad en la escenografía del fragmento analizado. En ocasiones, su relevancia en el guion que propone Kubrick es análoga a la que ostentan en su cotidianidad, siendo esta cualidad la que envuelve en mayor medida su realismo argumental. En otros casos, ejemplificados con la presencia de obras como el *Rocking Machine* de Herman Makkink que empuña Alex como arma contra la Sra. Weathers, su repercusión

artística y técnica en el medio creativo contribuye a depurar la escena, aportándole el sentido crítico sobre el que pivota la corriente que asume la obra.

Tabla 1. Recursos de Diseño Urbanístico/Arquitectónico: permanencia de los impactos visuales en el fragmento analizado (elaboración propia).

Escena	Duración escena	Recursos Diseño Urbanístico/ Arquitectónico (porcentaje permanencia en escena)	Porcentaje total permanencia en escena
1. Títulos de crédito iniciales	00':41''	-	0%
2. Bar <i>Lácteo Korova</i> (1)	01':26''	-	0%
3. Túnel	02':05''	Túnel (84.8%)	84.8%
4. Teatro	02':56''	Escenario teatro (42%) / Patio butacas (32.3%)	36.9%
5. Carretera	01':22''	-	0%
6. Home (exterior)	00':37''	Jardín Japonés (32.4%) / Casa exterior de <i>Milton Grundy</i> (32.4%)	32.4%
7. Home (interior)	03':33''	Suelo ajedrezado (11.2%)	11.2%
8. Bar <i>Lácteo Korova</i> (2)	03':15''	-	0%
9. Tránsito casa Alex	00':15''	Urbanización Municipal Flat Black 18ª (100%)	100%
10. Casa Alex (vestíbulo edificio)	00':37''	Escalera (45%)	45%
11. Casa Alex (estancias Alex)	02':13''	Revestimiento paredes (cuarto baño Alex) (10.5%)	10.5%
12. Casa Alex (pasillo y dormitorio)	00':54''	-	0%
13. Casa Alex (cocina)	00':31''	Revestimiento pared salón (67.7%) / Revestimiento paredes cocina (100%)	83.8%
14. Casa Alex (tutor)	04':03''	Revestimiento pared salón (7.8%)	7.8%
15. Tienda de música <i>Melody</i>	02':12''	Superficies cromadas tienda (paredes y techo) (100%)	100%
16. Casa Alex (chicas)	00':56''	-	0%
17. Casa Alex (vestíbulo edificio 2)	04':03''	Escalera (23.8%)	23.8%
18. Lago	01':38''	Lago <i>Southmere</i> (83.6%) / Edificios circundantes lago <i>Southmere</i> (65.3%)	74.4%
19. Bar <i>The Duke of New York</i>	01':23''	Balaustrada madera (93.9%)	93.9%
20. Casa de la Sra. Weathers	06':09''	Chimenea (16.5%)	16.5%

Tabla 2. Recursos de Diseño Industrial: permanencia de los impactos visuales en el fragmento analizado (elaboración propia).

Escena	Duración escena	Recursos Diseño Industrial (porcentaje permanencia en escena)	Porcentaje total permanencia en escena
1. Títulos de crédito iniciales	00':41''	-	0%
2. Bar Lácteo Korova (1)	01':26''	Sombrero Alex (100%) / Camisa Alex (100%) / Pantalón Alex (75.5%) / Botas Alex (75.5%) / Vestimenta completa banda Drugos (76.7%) / Vestimenta completa asistentes Korova (53.4%) / Mesas-escultura (67.4%) / Lámparas-escultura (60.4%)	75.5%
3. Túnel	02':05''	Trench vagabundo (63.2%) / Sombrero vagabundo (54.4%) / Vestimenta completa banda Drugos (30.4%) / Sombrero Alex (5.6%)	38.4%
4. Teatro	02':56''	Vestimenta completa banda Billy Boy (57.3%) / Gorra Billy Boy (8.5%) / Casaca Billy Boy (7.9%) / Vestimenta completa banda Drugos (18.7%) / Sombrero Alex (6.2%) / Camisa Alex (3.9%)	17%
5. Carretera	01':22''	Automóvil Durango 95 (65.8%) / Automóvil Volkswagen Export Beetle (3.6%) / Vestimenta banda Drugos (sombrero y camisa) (35.3%) / Vestimenta Pete (sombrero y camisa) (4.8%) / Vestimenta Georgie (sombrero y camisa) (4.8%) / Vestimenta Dim (sombrero y camisa) (6%) / Vestimenta Alex (sombrero y camisa) (23.1%)	20.7%
6. Home (exterior)	00':37''	Automóvil Durango 95 (29.7%) / Vestimenta completa banda Drugos (27%)	27%
7. Home (interior)	03':33''	Sillón corazón (15.4%) / Máquina de escribir IBM Selectric (15.4%) / Estantería (trasera) despacho Sr. Alexander (21.5%) / Teléfono Ericofon (12.6%) / Silla despacho Sr. Alexander (2.3%) / Sillón Retreat Pod (38.9%) / Lámparas de pie (30.9%) / Chaise longue negro (21.1%) / Vestido Sra. Alexander (57.2%) / Vestimenta completa banda Drugos (67.1%)	28.1%

8. Bar <i>Lácteo Korova</i> (2)	03':15''	Vestimenta completa banda Drugos (46.1%) / Vestimenta Alex (sombrero y camisa) (8.2%) / Vestimenta Dim (sombrero y camisa) (16.9%) / Vestimenta completa directivos televisión (24.6%) / Vestimenta completa asistentes <i>Korova</i> (8.7%) / Lámparas-escultura (84.6%) / Mesas- escultura (51.2%)	34.3%
9. Tránsito casa Alex	00':15''	Vestimenta completa Alex (100%)	100%
10. Casa Alex (vestíbulo edificio)	00':37''	Vestimenta completa Alex (64.8%)	64.8%
11. Casa Alex (estancias Alex)	02':13''	<i>Tulip Chair</i> (10.5%) / Lámpara circular (26.3%) / Altavoces (26.3%) / Lámpara columna (27%) / Vestimenta Alex (camisa, pantalón y botas Drugos) (54.1%) / Manta cama Alex (36.8%) / Estor serigrafiado Beethoven (6.7%) / Tocadiscos <i>David Gammon</i> (9.7%) / Casete: caja y carcasa plástico (4.5%) / Máquina de escribir <i>Olivetti Valentine</i> (18.7%)	21.8%
12. Casa Alex (pasillo y dormitorio)	00':54''	Vestimenta madre Alex (29.6%) / Estor serigrafiado Beethoven (62.9%) / Lámpara columna (62.9%) / Lámpara circular (62.9%) / Altavoces (62.9%) / Tocadiscos <i>David Gammon</i> (62.9%)	57.4%
13. Casa Alex (cocina)	00':31''	Vestimenta madre Alex (80.6%) / Vestimenta padre Alex (67.7%) / Vajilla (100%) / Mesa y sillas (100%) / Mueble bar salón (51.6%)	80.6%
14. Casa Alex (tutor)	04':03''	Manivela mecanismo caja fuerte (4.9%) / Estor serigrafiado Beethoven (1.6%) / Lámpara techo (pasillo) (0.4%) / Órgano <i>Ace Tone Top-5 Combo</i> (salón) (4.1%) / Mueble televisor (salón) (3.7%) / Mueble bar (salón) (4.5%) / Lámpara de pie cuadrada (salón) (3.2%) / Sillones y mesa baja (salón) (4.5%) / <i>Trench</i> tutor (86.4%) / Pelucas madre Alex (57.6%)	17.2%
15. Tienda de música <i>Melody</i>	02':12''	Vestimenta chica rubia (77.2%) / Vestimenta chica morena (66.6%) / Vestimenta Alex (levita) (91.6%) / Helado (56%)	72.7%
16. Casa Alex (chicas)	00':56''	Manta cama Alex (100%) / Lámpara circular (100%) / Estor serigrafiado Beethoven (100%) / Lámpara columna (100%) / Altavoces (100%) / Máquina de escribir <i>IBM Selectric</i> (100%) / Tocadiscos <i>David Gammon</i> (100%) / Sombrero Alex (100%)	100%

17. Casa Alex (vestíbulo edificio 2)	04':03''	Cochecito de bebé (79.8%) / Módulos sofá (23.8%) / Vestimenta completa Pete (23.8%) / Vestimenta completa Georgie (72.8%) / Vestimenta completa Dim (79.8%) / Vestimenta completa Alex (60.4%)	56.7%
18. Lago	01':38''	Vestimenta completa Pete (52%) / Vestimenta completa Georgie (70.4%) / Vestimenta completa Dim (73.4%) / Vestimenta completa Alex (81.6%) / Puñal Alex (8.1%)	57.1%
19. Bar <i>The Duke of New York</i>	01':23''	Vestimenta camarera (16.8%) / Copa vino/licor (83.1%) / Vestimenta completa banda Drugos (8.4%) / Vestimenta Pete (boina y camisa) (75.9%) / Vestimenta Georgie (sombrero y camisa) (80.7%) / Vestimenta Dim (sombrero y camisa) (14.4%) / Vestimenta Alex (sombrero y camisa) (75.9%)	50.6%
20. Casa de la Sra. Weathers	06':09''	Vestimenta Sra. Weathers (70.1%) / Vestimenta completa banda Drugos (6.7%) / Vestimenta completa Alex (31.1%) / Lámparas bombilla sobremesa (52.8%) / Silla y mesa escritorio (31.9%) / Cortina (fondo sala) (14.6%)	34.6%

4.2 Rutinas artísticas y de Diseño Gráfico en 2001 “reimpresas” en *La naranja mecánica*

La alegoría cósmica que transcurre durante los primeros minutos de 2001, “cortejada” por los compases sinfónicos del *Así habló Zaratustra* de Richard Strauss (1896), introduce uno de los componentes primordiales de la dirección de arte, la tipografía. La fuente impresa sobre las siluetas alineadas de la Tierra, el Sol y la Luna advierte hasta qué punto su creador, Paul Renner, “quería que la Futura fuera una tipografía moderna que reflejara los nuevos tiempos. Algo que se materializó cuando el cineasta estadounidense Stanley Kubrick la usó para el título y los créditos de su filme 2001: *Una odisea del espacio*” (Wilhide, 2017, p. 147). Diseñada en 1927 para la Fundación Bauer por uno de los abanderados de la *Nueva Tipografía*, su “futurista” nombre se anticipaba en 2001 —y en mayúsculas— a la propia genealogía del ser humano, a su *amanecer*.

Las herramientas específicas del diseño y la dirección de arte aplicadas a la narrativa visual de este filme cobran, por tanto, una notable preponderancia asociándose a autores afines a estas disciplinas cuya obra ha influido de manera significativa en el relato particular de la ciencia ficción. Es el caso de ilustradores como Chesley Bonestell y sus aportaciones a *La Guerra de los Mundos* (The War of the Worlds, Byron Haskin, 1953), o de Christopher Foss, que trabajó en *Alien*,

el octavo pasajero (Alien, Ridley Scott, 1979) y en *Guardianes de la Galaxia* (Guardians of the Galaxy, James Gunn, 2014). Pero también de otros eruditos de esta parcela gráfica que participaron en el desarrollo de *2001*, destacando, por ejemplo, “la escena final del nacimiento del bebé, concebida por la diseñadora Liz Moore, uno de los iconos del filme, junto con las naves espaciales a cargo de Robert McCall” (Aguilera, 1999, p. 178). El cartel original de la película fue diseñado, igualmente, por McCall, inspirándose en las soberbias portadas que realizó durante esa década para la revista *LIFE*.

En materia de identidad visual corporativa, *2001* exhibe un importante volumen del lenguaje comunicativo que el Diseño Gráfico aporta al medio publicitario. Refiriéndose a las marcas que aparecen explícitamente en el filme, Bernd Eichhorn (2019, p. 124) afirma que “si bien, normalmente, el género evita los íconos propios de la vida cotidiana, Kubrick, por el contrario, empleó estos para proporcionarnos puntos de referencia”. Eichhorn cita algunas de las empresas cuyos productos “estampan” en la película sus distintivos gráficos, inscritos en encuadres medios, así como en primeros planos y detalle. “Pan Am, Hilton, Howard Johnson’s, Bell System, American Express, IBM, Seabrook Farms y la BBC muestran sus logotipos” (*ibid.*, p. 121), ratificando, según Roger A. Caras, que “*2001: Una odisea del espacio* posee el registro de promoción comercial más completo elaborado en la historia de nuestra industria” (*ibid.*, p. 123).

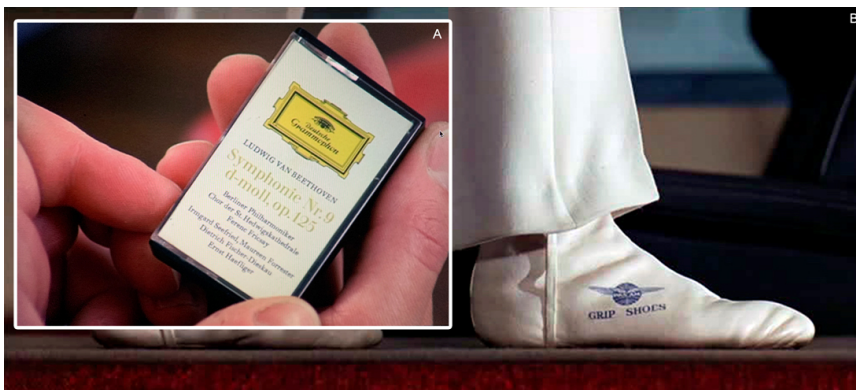


Figura 3. Rutinas de Diseño Gráfico en (A) *La naranja mecánica* (Kubrick, Reino Unido y Estados Unidos, 1971) y en (B) *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, Estados Unidos y Reino Unido, 1968).

Retornando al matiz y fin gráfico que distingue a este filme, Christian Aguilera (1999, p. 192) argumenta que “toda la complejidad conceptual que confluye en *2001* se contrapone con su estilo visual. *2001* resulta una película elegante, sencilla, equilibrada e incluso convencional. La cámara fluye, nos transporta a un universo de una gran belleza visual”. Juan C. Polo (1986, p. 103) corrobora este mismo propósito de Kubrick cuando afirma que el director neoyorquino trató “de crear una experiencia visual que trascendiera las limitaciones del lenguaje y penetrara directamente en el subconsciente con su carga emotiva y filosófica”. Una iniciativa que requirió un considerable impulso técnico y creativo —principalmente, a nivel

fotográfico— que facilitase la reproducción de espacios y efectos gráficos, alejados aún de los resultados que podía plasmar una sistemática como la digital, solidaria, entonces, a otras disciplinas.

De este modo, para conseguir el efecto *slit-scan* que recrea una distorsión de la imagen convirtiéndola en un rico muestrario de colores, Kubrick empleó “una serie de diapositivas automáticas que permitían impresionar, en la oscuridad más absoluta, un haz luminoso con el fin de obtener efectos particulares” (*ibid.*, pp. 107-108). Unas alteraciones lumínicas similares, para V. Fischer (2019, p. 117), “a las que convirtieron los carteles de los Beatles realizados por Richard Avedon en un ícono fotográfico del *pop* gracias al empleo de desintegraciones de color especialmente precisas” y que Carolyn Geduld las define como “un salto en el tiempo que se representa con efectos *psicodélicos* de color que transportan al joven [Bowman] en un viaje inquietante hacia una sala muy extraña, similar a un elegante dormitorio del siglo XVIII” (Castle, 2016, p. 390). Por su parte, A. Walker (1975, pp. 260-261) sugería la influencia de alucinaciones ópticas en el plano artístico al expresar que “la secuencia muestra imágenes de todas las formas que el ojo mental es capaz de registrar. En un determinado momento, Kubrick convierte la pantalla en una tela del expresionismo abstracto. En otro momento, los diseños pulsán los latidos del *op art*”.

Francisco García (2015, p. 256) unifica estos procedimientos visuales resaltando que la aspiración de Kubrick, al introducir un patrón gráfico constante en el progreso de su obra, es que “el espectador quede atrapado, de manera casi hipnótica, en el espectáculo audiovisual que despliega ante sus ojos, incluso aunque este espectáculo alcance algunas de las más altas cotas de esa frialdad que tanto caracterizó a su obra a partir de *2001: Una odisea del espacio*”. Una atracción del espectador consumada a través de la imagen, que se impone tres años después en *La naranja mecánica*, partiendo de múltiples analogías ostensibles en uno y otro filme: el aséptico blanco de los planos interiores de las naves, immaculado, por otra parte, en los ropajes de los Drugos; las fantasías ópticas que aceleran el tiempo en el firmamento, devueltas a su génesis artística en un Londres “extravagante” que destila rasgos del *op* y el *pop art*; la rotulación de textos sin modular en *2001*, contrarrestados con el estilo orgánico que tapiza las paredes del *Korova*, cercano al trazo de autores como Wes Wilson.

En suma, modismos de Diseño Gráfico, como el color y la tipografía, contemplados en la praxis particular de la semiología para contribuir al significado de una imagen, una palabra o un producto, y ultimados aquí con “objetos artísticos”, descritos por Richard Wollheim en 1965 como “objetos tridimensionales producidos por ciertos artistas norteamericanos a principios y mediados de la década de los sesenta”, en ocasiones, “de muy bajo contenido artístico” (Walker, 1975, p. 26). Entre ellos, el minimalista cartel *HOME* —reclamo de la morada de los Alexander violentada por los Drugos— que expande su mera apariencia objetual para justificar que “todo arte es expresión y, por tanto, una especie de lenguaje” (Urbani, 1962, p. 382). Recursos, unos y otros, cuantificados en la tabla 3 como parte de la narrativa visual de *La naranja mecánica*.

Tabla 3. Recursos de Diseño Gráfico / Objeto Artístico: permanencia de los impactos visuales en el fragmento analizado (elaboración propia).

Escena	Duración escena	Recursos Diseño Gráfico / Comunicación / Objeto Artístico (porcentaje permanencia en escena)	Porcentaje total permanencia en escena en escena
1. Títulos de crédito iniciales	00':41"	Color (100%) / Tipografía (41.4%)	70.7%
2. Bar <i>Lácteo Korova</i> (1)	01':26"	Pestaña postiza Alex (100%) / Tipografía (67.4%)	83.7%
3. Túnel	02':05"	-	0%
4. Teatro	02':56"	Fresco (10.7%) / Relieve (17.6%) / Pestaña postiza Alex (6.2%)	11.3%
5. Carretera	01':22"	Pestaña postiza Alex (23.1%) /	23.1%
6. Home (exterior)	00':37"	Cartel HOME (70.2%)	70.2%
7. Home (interior)	03':33"	Cuadro <i>Seedbox</i> (44.6%) / Escultura corazón (17.3%) /	30.9%
8. Bar <i>Lácteo Korova</i> (2)	03':15"	Carteles (8.2%) / Tipografía (76.4%) / Pestaña postiza Alex (7.17%) / Maquillaje cantante ópera (22.5%)	28.7%
9. Tránsito casa Alex	00':15"	-	0%
10. Casa Alex (vestíbulo edificio)	00':37"	Pintura mural (81%)	81%
11. Casa Alex (estancias Alex)	02':13"	Cuadro de Cornelis Makink (37.5%) / Escultura <i>Christ Unlimited</i> (42.8%) / Casete: portadas de caja y cinta (3.7%)	27.8
12. Casa Alex (pasillo y dormitorio)	00':54"	Cartel partitura (62.9%)	62.9%
13. Casa Alex (cocina)	00':31"	Flor artificial (67.7%)	67.7%
14. Casa Alex (tutor)	04':03"	-	0%
15. Tienda de música <i>Melody</i>	02':12"	<i>Top Ten</i> (79.5%) / Prensa, cartelería y discos de vinilo (93.9%) / Cúpula <i>op-art</i> (15.9%)	62.8%

16. Casa Alex (chicas)	00':56''	Cuadro de Cornelis Makkink (100%) / Cartel partitura (100%)	100%
17. Casa Alex (vestíbulo edificio 2)	04':03''	Pestaña postiza Alex (12.3%) / Pintura mural (66.2%)	39%
18. Lago	01':38''	Pestaña postiza Alex (10.2%)	10.2%
19. Bar <i>The Duke of New York</i>	01':23''	Pestaña postiza Alex (66.2%)	66.2%
20. Casa de la Sra. Weathers	06':09''	Cuadros Herman y Cornelis Makkink (68.8%) / Busto Beethoven (33.6%) / Escultura <i>Rocking Machine</i> (58.2%)	53.6%

Interpretada como sinopsis estadística de estos dos últimos apartados, la siguiente infografía (Fig. 4) retrata —sobre el ojo “iconificado” de Alex— los porcentajes que muestran la permanencia temporal en dicho fragmento de los recursos pertenecientes a los tres órdenes del diseño que sistematizan y, a la vez, concurren como objeto de estudio. Preludio del cierre cualitativo de este artículo fijado en el siguiente punto, una lectura rápida de este gráfico, dotado de extensas franjas de color superpuestas al gris que delimita la duración de cada escena, denota el peso específico del diseño en la obra de Kubrick. Un diseño concebido por el cineasta como dialecto visual y, a la par, iniciador social/socializante en la construcción del guion.

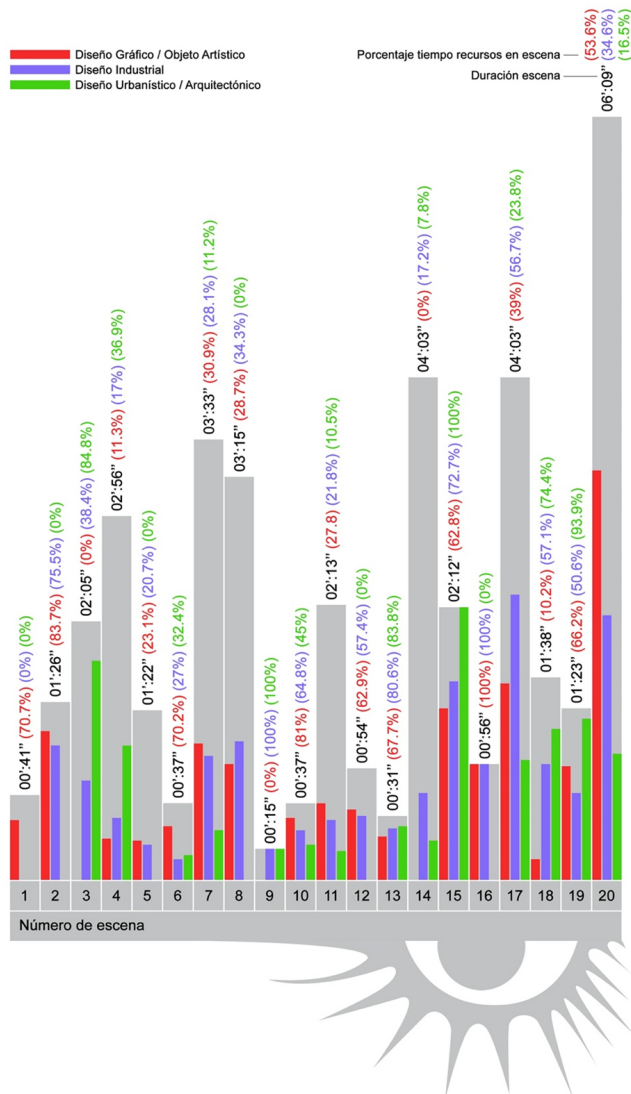


Figura 4. Recursos de diseño: permanencia de los impactos visuales en el fragmento objeto de estudio (elaboración propia).

5. Conclusiones

Realizar hoy investigaciones en las que se abordan aspectos socioculturales atribuidos al periodo donde recalcan los preámbulos creativos de *La naranja mecánica*, pone de manifiesto la pujanza de fenómenos artísticos y de diseño —en todas sus categorías— que han nutrido desde entonces la narrativa y la propia funcionalidad cinematográfica. Una época clave, ejemplificada aquí con *2001: Una odisea del*

espacio, en el estudio de “los medios y los productos audiovisuales, particularmente, en antropología social y cultural. Previsible desde la observación optimista que en los años sesenta y primeros setenta se tenía del análisis de producciones visuales para la comprensión profunda de cualquier sistema cultural” (Grau, 2002, p. 21).

Kubrick aplica a su obra una actividad creativa enmarcada en las áreas del diseño, procurando objetos culturales que enuncian teorías formuladas con el lenguaje de corrientes abiertamente influyentes en el devenir de la sociedad, como fue el *pop art*. Esa misma intersección creativa y “contestataria” aplicada a *2001* y a *La naranja mecánica* rescataría, entre otras equivalencias y gracias al concurso del diseño, la mitomanía que circunvala de primates el *monolito* y la que profesa Alex DeLarge a un Beethoven idealizado en tótem y grabado; las rígidas telas albinas que portan las azafatas de la Pan Am y la “limpia” mácula del uniforme Drugo; la soledad de Bowman y la del Sr. y la Sra. Alexander, contenidas en eclécticos espacios; el “orwelliano” *HAL 9000* de la Discovery y el tocadiscos diseñado en 1964 por David Gammon, que atesora Alex en su dormitorio (y el MOMA en su catálogo).

El diseño, aplicado a la esencia corpórea y, a la vez, inmaterial del objeto y del espacio en el proceso creativo de Kubrick, acredita una serie de inferencias analizadas en *2001* que son perceptibles en el primer tercio de *La naranja mecánica*. Un fragmento cuya escenografía reúne modelos objetuales que participan como iconos en la fijación del medio físico y argumental que ampara la narrativa de Kubrick, estableciendo dos conclusiones que posicionan al diseño:

1. Por un lado, como aval del relato. Kubrick justifica el empleo de estos recursos por el valor simbólico que aportan al contexto escénico, es decir, como estándares de diseño, bien, desde su exquisitez estilística, o bien, desde la cotidianeidad funcional que detentan. De este modo, los objetos cotidianos acceden al prontuario del diseño a través de la hegemonía que les cede un guion, el que dicta Kubrick, que los socializa en una atmósfera donde comparten protagonismo con otros ya idealizados en movimientos artísticos o en ramas técnicas que gozan de un cierto carácter creativo.
2. Por otro lado, como integrador de fenómenos sociales. Kubrick conduce a los personajes del filme a lo más íntimo de un relato, que los retiene dentro de un contexto distópico en su teatralidad, pero absolutamente realista en el plano conductual; confiriéndoles “licencias” sociales referenciadas en objetos, espacios y en esencias gráficas particulares del ámbito creativo.

Sintetizando... Kubrick desmaterializa el objeto, para materializar al individuo.

Referencias

- Abril, G. (2007). *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*. Madrid: Síntesis.
- Aguilera, C. (1999). *Stanley Kubrick: una odisea creativa*. Barcelona: Dirigido.
- Baca, J. (2007). La imagen persuasiva. *Actas IV Jornadas del programa de Artes Audiovisuales* (coord. Baca, J. y Galindo, A.). Área de Cultura de la Diputación de Almería.
- Bass, J. y Kirkham, P. (2011). *Saul Bass. A Life in Film and Design*. Londres: Laurence King.
- Baxter, J. (1999). *Stanley Kubrick. Biografía*. Madrid: T&B Editores.

- BBC (2018). Yesterday's tomorrow: The art of 2001: A Space Odyssey at 50. *BBC (Arts)*, 2 de abril. Recuperado de: <http://www.bbc.co.uk/programmes/articles/snYy5LHkHZjttKpfb0v5cJ/yesterdays-tomorrow-the-art-of-2001-a-space-odyssey-at-50>
- Benson, P. (2017). The film sets and furniture of A Clockwork Orange: A real horrorshow Part 1. *Film and Furniture*, 17 de octubre. Recuperado de: <https://filmandfurniture.com/2017/10/film-sets-and-furniture-clockwork-orange-part-1/>
- Berger, P. y Luckmann, T. (2008). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bertetto, P. (1977). *Cine, fábrica y vanguardia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Biamonti et al. (2009). *Atlas ilustrado del Diseño*. Madrid: Susaeta.
- Camacho, A. (2013). Kahn / Kubrick. Simetrías compositivas. *Cuaderno de notas* 14 (abril), págs. 133-50.
- Castle, A. (Ed.). (2016). *Los archivos personales de Stanley Kubrick*. Colonia: Taschen.
- Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto. Nuevas fronteras para el diseño industrial*. Buenos Aires: Infinito.
- Conran, T. y Fraser, M. (2008). *Los diseñadores hablan sobre el diseño*. Barcelona: Blume.
- Dorfles, G. (1968). *Símbolo, comunicación y consumo*. Barcelona: Lumen.
- Dubuffet, J. (1975). *Escritos sobre arte*. Barcelona: Barral.
- Eichhorn, B. (2019). Branding 2001: A Space Odissey. *Catalogue Stanley Kubrick*. Kinematograph, nº 20, revised edition (2004/2019). Frankfurt: Deutsches Filminstitut & Filmmuseum.
- Erner, G. (2010). *Sociología de las tendencias*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fischer, V. (2019). Designing the future. On pragmatic forecasting in 2001: A Space Odissey. *Catalogue Stanley Kubrick*. Kinematograph, nº 20, revised edition (2004/2019). Frankfurt: Deutsches Filminstitut & Filmmuseum.
- Fogg, M. (2017). *Moda. Toda la historia*. Barcelona: Blume.
- García, F. (2015). ¿Futuro imperfecto? Distopía y arquitectura moderna en La naranja mecánica de Stanley Kubrick. *Anales de Historia del Arte*, vol. 25, 255-281. DOI: https://doi.org/10.5209/rev_ANHA.2015.v25.50858
- Grau, J. (2002). *Antropología audiovisual*. Barcelona: Bellaterra.
- Guijarro, T. y Muela, C. (2003). *La música, la voz, los efectos y el silencio en Publicidad*. Madrid: CIE Inversiones Editoriales Dossat 2000.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hughes, R. (1971). The Decor of Tomorrow's Hell. *Time*, 27 de diciembre.
- Kagan, N. (1976). *Stanley Kubrick*. Barcelona: Lumen.
- Krohn, B. (2007). *Stanley Kubrick*. Madrid: Prisa Innova S.L.
- Laborda, L. (2015). *Kubrick en el laberinto. Teoría y crítica de la obra de Stanley Kubrick*. Barcelona: Quarentena Ediciones.
- Loos, A. (1993). *Escritos II, 1910-1932*. Madrid: El Croquis.
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño. Una introducción crítica a la teoría proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marín, J. y Torrent, R. (2016). *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*. Madrid: Cátedra.
- Martín, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Mitchell, W. (2017). *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.
- Morteo, E. (2009). *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*. Barcelona: Electa.

- Munari, B. (2002). *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Polo, J. (1986). *Stanley Kubrick*. Madrid: JC.
- Powell, D. (Sin fecha). Extracto de artículo. *Press Comments, Sunday Times*, Londres.
- Riambau, E. (1990). *Stanley Kubrick*. Madrid: Cátedra.
- Ricard, A. (2009). *Hitos del diseño. 100 diseños que hicieron época*. Barcelona: Ariel.
- Rohmer, E. (2000). *El gusto por la belleza*. Barcelona: Paidós.
- Rubert, X. (1969). *Teoría de la sensibilidad*. Barcelona: Península.
- Santos, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y Cine*. Madrid: Cátedra.
- Tapia, P. (2012). El diseñador Karim Rashid acerca el arte a los objetos cotidianos. *Expansión (Tendencias)*, 19 de marzo. Recuperado de: <https://expansion.mx/entretenimiento/2012/03/19/el-disenador-karim-rashid-acerca-el-arte-a-los-objetos-cotidianos>
- Torpe, J. (2017). NASA Nightclub – Entertainment design. Web *Johannes Torpe Studios*. Recuperado de: <http://johannestorpe.com/projects/nasa-nightclub>
- Urbani, G. (1962). Le rôle du Hasard dans l'Art d'aujourd'hui. *Diogenes*, nº 38, 116-132.
- Vilchis, L. (1998). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. México: Editorial Claves Latinoamericanas.
- Villegas, M. (1991). *Arte, cine y sociedad*. Madrid: Ediciones JC.
- Walker, A. (1975). *Stanley Kubrick dirige*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancor.
- Wilhide, E. (2017). *Diseño. Toda la historia*. Barcelona: Blume.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.