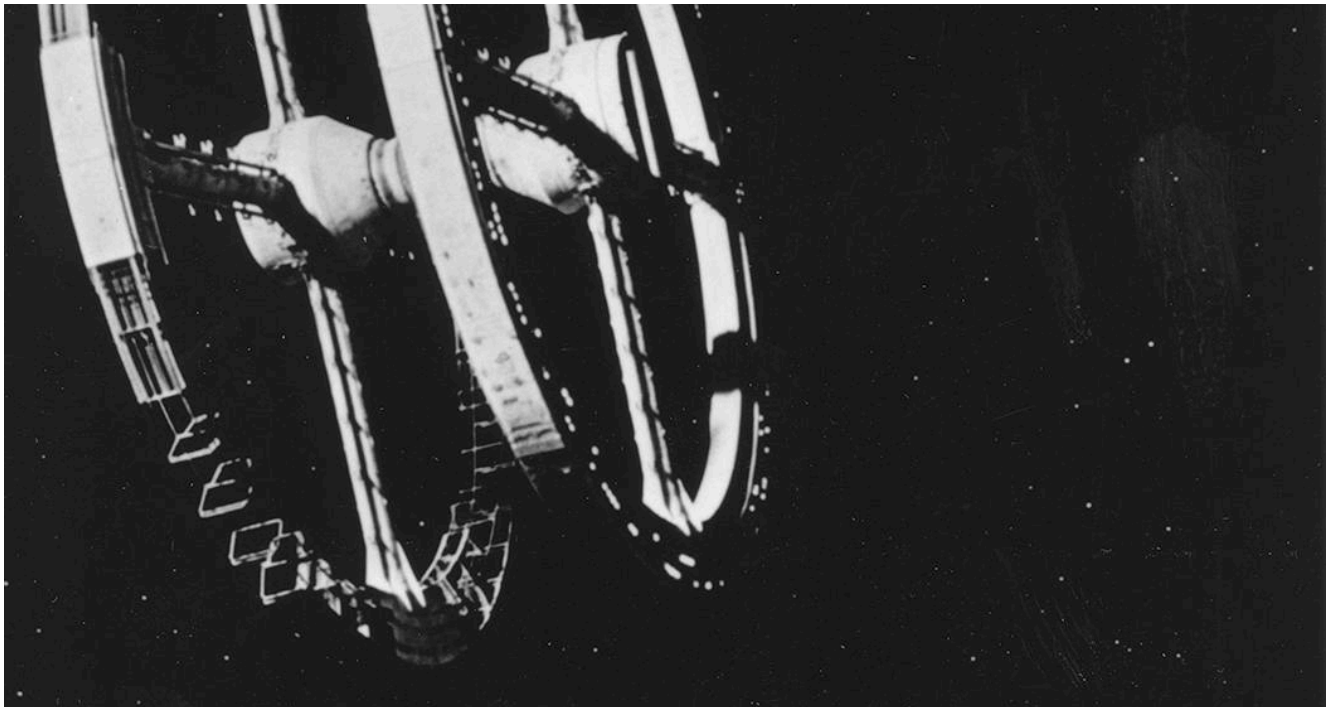


La odisea creativa de Stanley Kubrick

¿Cómo consiguió Kubrick imaginar nuestro presente? El proceso creativo de *2001: una odisea del espacio* revela valiosas claves para la innovación.



2 de septiembre de 2019

La crónica sobre *2001: una odisea del espacio* que Renata Adler publicó el cuatro de abril de 1968 en *The New York Times* alababa su vinculación con la ciencia ficción del momento; ese temor a que los robots acabaran controlando a los humanos... Pero también criticaba la excesiva lentitud de la cinta: "La película está tan absorta en sus propios problemas, en el uso del color y del espacio, en cuidar los detalles, que termina en un lugar entre lo hipnótico y lo muy aburrido". Algunos de los compañeros de proyección de Adler se dedicaron a charlar; otros abandonaron la sala antes de tiempo. Nadie imaginaba qué llegaría a significar,

en el imaginario social y el séptimo arte, aquella película.

El cineasta estadounidense Stanley Kubrick imaginó y diseñó al detalle un futuro de asistentes de voz, inteligencia artificial, pantallas táctiles y brazos robóticos. La película, basada en el relato *El centinela* (1948), del escritor Arthur C. Clarke –con el que el director escribió el guion–, aborda grandes temas de la ciencia (y la ficción), como la evolución humana, la tecnología y la vida extraterrestre. Estuvo nominada a cuatro Óscar y ganó uno, el de efectos especiales.

Con la perspectiva que da el tiempo, parece que el cineasta previó parte de nuestra actualidad ya en 1968. El temor al control y sustitución de los humanos por los robots cobra fuerza a medida que avanza la inteligencia artificial y algunos de los dispositivos tecnológicos de la película, como la tableta IBM Newspad, están de un modo u otro en las estanterías de los comercios. ¿Cómo consiguió Kubrick imaginar nuestro actual presente?

Crear el futuro

Cuanto más cerca se está del momento a describir, más se depende de los datos recopilados. A más distancia, más dependencia de las previsiones y la imaginación. Por eso, el director de *2001* confiaba en la documentación exhaustiva del presente y la visión de los expertos. A partir de esos datos, trataba de imaginar todos los aspectos del periodo histórico que quería mostrar.

El cineasta, obsesionado por el control, el detalle y el realismo, quería comprenderlo todo para innovar. En su búsqueda por predecir el mañana de la forma más fidedigna posible, apostaba por entender en profundidad no solo lo que atañía directamente a la idea o al objeto de estudio, sino también a su contexto, aquello que lo rodea y sus relaciones con otros conceptos. Se trata de desmontar el objeto para examinarlo pieza a pieza y después reconstruirlo e ir más allá. De este modo, las posibilidades de encontrar nuevas conexiones se multiplican.

Pese a todo, Kubrick era consciente de que, por mucho que investigara y se documentara, nunca sabría tanto como los especialistas. Pese a su tendencia al secretismo, e incluso a la paranoia, siempre apostaba por contar con los mejores perfiles para que el germen de su imaginación, cualquier idea, fuera lo más real posible. El director mantenía de forma frecuente reuniones con expertos, incluso de otros países, tanto para saber qué era lo último como para poner a prueba sus propias ideas.

Para *2001*, por ejemplo, el cineasta construyó la nave utilizada por los astronautas con el

asesoramiento de la NASA, que logró la llegada del hombre a la Luna en 1969, tan solo un año después del estreno. También contó con científicos de primera línea como Marvin Minsky, considerado uno de los padres de la inteligencia artificial. Buscaba una película técnicamente irreprochable. Este trabajo de documentación y asesoramiento a veces llegaba incluso al extremo: dicen que Kubrick llegó a preguntar a la NASA qué tiempo hizo en Waterloo durante la derrota de Napoleón en 1815 para una posible película.

Para contextualizar lo imaginado, Kubrick pensaba en las distintas dimensiones de un escenario: geopolítica, económica, social y tecnológica. Durante la producción de *2001: una odisea del espacio*, el director analizó el presente y las tendencias e imaginó cómo evolucionaría cada una de estas dimensiones. El cineasta vislumbró que apenas tres décadas después EE. UU. y Rusia se encontrarían en paz y ello daría lugar a un mayor desarrollo. Conjeturó que la sociedad buscaría nuevos límites y retos, los viajes privados al espacio serían una realidad y existiría la comunicación a través de tabletas y cabinas de videollamada. En el plano económico, pensó en un escenario mundial favorable, con bases lunares y misiones espaciales a lugares tan remotos como Júpiter, donde las empresas jugarían un papel clave. Y predijo un enorme desarrollo de la tecnología, con dispositivos y avances que hoy se han hecho realidad.

Creatividad pragmática

Kubrick podía ser un genio, pero sobre todo era un estratega de la creatividad. En última instancia, sus películas buscaban emociones. Consideraba que su cine era arte sin olvidar que tenía lugar en una industria en la que la libertad creativa va ligada irremediabilmente al éxito económico.

Supo desenvolverse entre el pragmatismo de un entramado cuasi fabril y actuar, en casi cualquier situación, como un creador y artista capaz de adueñarse incluso de los registros más comerciales. Para ello, se enfrentaba a las películas con frialdad, de forma cerebral. Aficionado al ajedrez desde pequeño, era como si jugase una partida en cada producción. Reflexionaba al principio de la partida y se adaptaba a las circunstancias y los movimientos del contrario.

"El ajedrez te enseña a controlar la euforia inicial que se siente al ver algo que pinta bien. Aprendes a pensar antes de lanzarte y ese aprendizaje te sirve para actuar objetivamente cuando tienes problemas", había dicho Kubrick. Y advertía que, cuando se hace una película, "dedicar unos segundos a reflexionar evita a menudo errores graves sobre cuestiones que, al principio, parecían correctas".

Esto no significa que le faltara capacidad de reacción durante los rodajes. El guion, añadía, debía "ser asumido únicamente como punto de partida". Eran los cimientos de su plan, pero estos nunca debían convertirse en un obstáculo ante el análisis continuo de la situación; una forma de combinar un pensamiento divergente con una ejecución perfeccionista, convergente. O como él también decía: "Nunca llegas a explorar todas las posibilidades hasta que pisas el plató y te miran a los ojos".

4 pasos 'kubrickianos' del proceso creativo del **IESE Business School**

Una versión de este artículo se publica en [IESE Business School Insight 153](#).



[//www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/zt6o9jRekX4CvL](https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/zt6o9jRekX4CvL)

www.iese.edu/es/insight