

2001 – UMA ODISSEIA NO ESPAÇO: O DESIGN DO FUTURO

MARCIA ORTEGOSA

JOANNA DALLETH DAVI CACAU

Resumo: Este artigo traça um breve panorama da estética do filme 2001 – Uma odisseia do espaço como construção de um design do futuro. Analisa o processo da montagem, o filme em si e uma hipótese de influência deste filme em outros projetos de design.

Palavras-chave: Design. Cinema. 2001. Kubrick. Futuro

Abstract: This article provides a brief overview of the aesthetic of the film 2001 – A space odyssey as a construction of the design of the future. It analyzes the assembling process, the film itself and a hypothesis of the influence this film has in other design projects.

Keywords: design; film; 2001; kubrick; future

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa visa estabelecer uma relação do design com a montagem no cinema, em particular, no filme 2001, uma odisseia no espaço de Stanley Kubrick. Entendemos por design como projeto em diferentes áreas (moda, gráfico, interiores, produto) que visa a criação de produtos, peças gráficas, cenários e objetos cenográficos, figurinos, entre outros. O resultado do projeto necessita unir conceito entre o binômio forma e seu conteúdo ou função que instaure possibilidades de sentidos.

Para tanto estabelecemos como metodologia através o estudo composicional do frame, que envolve linhas, luzes, objetos, cores, figurinos, para entendermos como esses elementos se articulam na montagem e quais as possibilidades de leituras esses elementos expressivos nos fornecem. No cinema o design é um constructo da direção de arte ou *production design*, área responsável em pensar todo o contexto visual ainda que a sonoridade também possa ser inclusa nessa arquitetura da

montagem via do design de som. Tudo necessita estar integrado de modo orgânico para atingir determinados objetivos estéticos conceituais.

O *production designer* no cinema planeja a produção conceitual de um filme através das configurações estéticas da visualidade num filme gerenciando assim uma ramificação de departamentos visando atender os conceitos pensados de modo a obter resultados harmônicos processo criativo do design.

Este artigo teria como objetivo buscar relações do design e a montagem e quais elementos expressivos na articulação da linguagem o filme de Kubrick usa para obter determinadas sensações e sentidos.

A metodologia será executada a partir de uma investigação que utiliza da práxis, para chegar às descobertas e tecer a análise. Portanto, o raciocínio utilizado é o da abdução, pois não parte de uma premissa dedutiva e sim a partir da experiência e da investigação. Desse modo é realizado o estudo dos *stills* do filme onde são observados elementos da composição, essencialmente cores, formas, linhas e presença e ausência de elementos cenográficos.

2. DESIGN DO FILME: QUESTÕES ESTÉTICAS NA CONSTRUÇÃO FUTURISTA

A análise toma como base a observação dos relações entre os elementos expressivos da montagem e composição, tais como, cor, forma, linha, luz, enquadramento, angulação para entender o processo e construção da representação do futuro na obra de Kubrick. Para tanto Syd Mead, designer de produção de *Blade Runner*, *Tron*, *Star Trek: The Motion Picture* e *Aliens* diz que:

“Eu chamava ficção científica de ‘realidade antes do previsto’. Eu sou associado com o mundo tecnológico; como coisas são feitas e as técnicas que as fazem ser de certa maneira. Minhas tendências são de projetar o tecnologicamente orientado. Arquitetura é parte desse cenário também, mas eu trago os elementos arquitetônicos como o plano de fundo, e não como meu objeto principal.” (entrevista com Rajevee Nair, 2005, <http://rajeveevsnair.blogspot.com.br/2005/10/interview-syd-mead-futurist.html> acesso em 12/08/2013).

O futuro criado por Kubrick, neste filme, mostra uma realidade que antecipa a tecnologia de seu tempo projetando-a até os dias contemporâneos. Syd Mead afirma que a arquitetura não é mera mise-en-scène, em 2001: Uma odisseia no espaço.

Assim a arquitetura cria design, tornando-se fundamental na construção dos conceitos do filme.

A arquitetura de 2001 desenha um cenário expressionista. Marcel Martin comenta:

“Expressionista: enquanto o cenário impressionista é em geral natural, o expressionista é quase sempre criado artificialmente, tendo em vista sugerir uma impressão plástica que coincida com a dominante psicológica da ação.” – **Marcel Martin, A Linguagem cinematográfica, Editora Brasiliense, pág 64**

2.1 Créditos da abertura



Figura 1



Figura 2

O espaço compositivo do filme de Kubrick denota uma presença constante de formas geométricas, muitas vezes que incide na simetria de elementos no quadro. O espaço vazio domina toda a visualidade do filme, do black out inicial e boa parte da narrativa. Esse procedimento provoca uma sensação altamente angustiante já que a imensidão espacial nos faz sentir sem referenciais e sem porto seguro.

A tipografia utilizada para o título, Gill Sans). A primeira foto foi tirada pela missão Apollo 12, em 1969, após a estreia do filme. Essa imagem aparentemente bem comportada trabalha com uma fúria desconstrutivista semelhante a energia do videoclipe:

O que vale agora é a energia que se imprime ao fluxo audiovisual, a fúria desconstrutiva e libidinosa que sacode e dissolve as formas bem definidas impostas pelo aparato técnico. [...] Agora precensiamos um retorno a um primitivismo deliberado, à imagem 'suja', mal iluminada, mal ajustada, mal focada e granulada, o corte na rebarba, a câmera se estabilidade e sacudida por verdadeiros terremotos, todas as regras mandadas para o vinagre e todo o visível reduzido a manchas

disformes, deselegantes, gritantes, inquietantes. (MACHADO, 2001:177).

2.2 Dawn of Men



Figura 3

Na primeira cena emprega tipografia serifas marcando a diferença no restante do filme mas dentro do universo diegético.



Figura 4

Aqui o monólito se alinha entre as linhas retas do objeto acentuando o contraste entre as nuvens e o céu de modo orgânico, e simétrico num único eixo. O monólito cataliza mudanças e surge no filme pela primeira vez nesta cena. Em seguida o personagem *Moonwatcher* cria a ferramenta.

Movimentos contrários de ascensão, o ápice e a queda da ferramenta. Esses objetos remetem a tese central do teórico canadense Marshall McLuhan que o “meio é a mensagem”. demonstrados no uso do espaço vazio e nos enquadramentos. No terceiro *still*, temos o blur para evidenciando a flutuação dele na gravidade zero, ou seja, sem controle no espaço.

O universo fílmico é um complexo espaço-tempo (ou ainda, um *continuum* espaço-duração) em que a natureza do espaço não é fundamentalmente modificada (mas apenas nossas possibilidades de experimentá-lo e percorrê-lo), ao passo que a duração desfruta aí de uma liberdade e uma fluidez absolutas, podendo seu fluxo ser acelerado, retardado, invertido, interrompido ou simplesmente ignorado. (MARTIN, 1990:201)

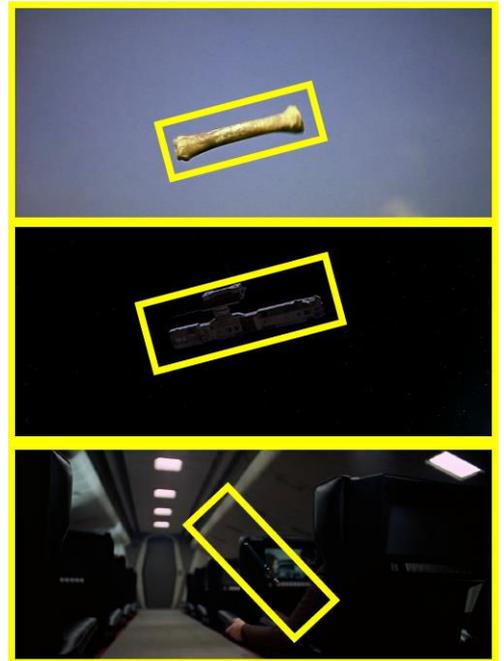
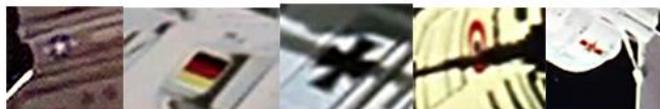
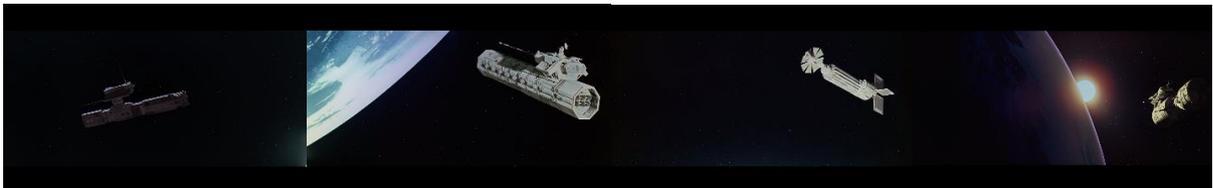


Figura 5

2.3 Espaço, bombas



“As quatro naves/bombas, ou como descrito por Arthur C. Clarke, satélites orbitais armados, com quatro pequenas bandeiras em seus cascos, flutuando no espaço.

Um, das forças aéreas dos estados unidos, um da bandeira da Alemanha, o terceiro uma insígnia das forças aéreas chinesas, e o quarto, das forças aéreas francesas. Todas tem uma composição principal cilíndrica e regular, com acabamentos diferentes, e da mesma cor”. **CACAU, Joanna Dalleth Davi**

Orion III

É importante salientar que “a Orion III é uma nave de passageiros da *Pan Am* que faz o transporte para a *Space Station V*”. CACAU.

2.3.1 Exterior



Assim “ela tem um formato cilíndrico, como uma aeronave *Boeing* atual. A diferença cai nos detalhes ornamentais arredondados e pontudos, de referência visual do *Styling*, de Raymond Loewy, mesmo que usado de forma minimalista, como a direção de arte da película. A cor ainda é comedida e em harmonia com o resto do filme: o branco, o cromado ocasional e a diferença do azul, da marca da *Pan Am*. Cabe dizer que mesmo o *Styling*, buscava inspirações na aerodinâmica, e o visual normalmente mais pesado e ornamentado faz sentido neste contexto da forma usada por Kubrick (frisando o aerodinamismo e o minimalismo, de forma bastante funcional)”. CACAU

Embora o design segue uma lógica rígida a mensagem comunicada inverte os sentidos.

As modernas formas poéticas se inscrevem num paradigma novo de discurso, em que a linguagem é concebida como um fenômeno ‘verdadeiramente instável e turbulento’, sob a ação permanente de forças ao mesmo tempo organizativas e desagregadoras. A coordenada do *movimento* compromete todas as formas de fixidez e todas as relações e todas as relações de hierarquia que poderiam dar alguma garantia de inteligibilidade, ou que poderiam referencializar o texto num quadro estável de interpretações semânticas ou de experiências afetivas. Já a coordenada de sincronização audiovisual introduz na cena poética a experiência vertiginosa da *simultaneidade*: não se trata mais de ler *um* texto poético, mesmo que complexo, mas de procurar dar conta de um grande número de textos poéticos que acontecem *ao mesmo tempo*, simultaneamente na tela [...]. (MACHADO, 2001: 220).

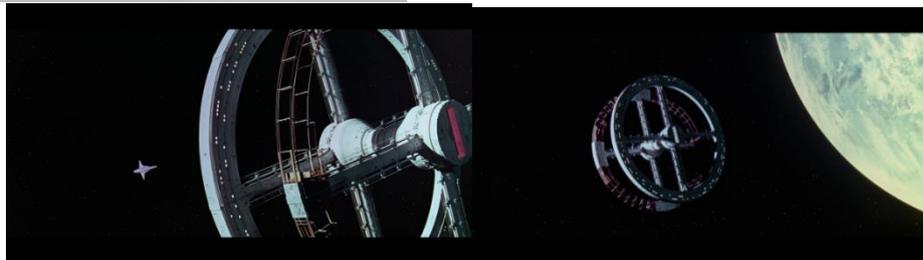
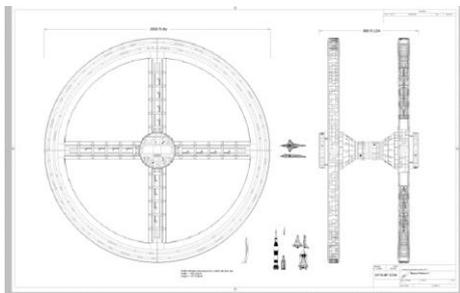
2.3.2 Interior



Assim a lógica da estabilidade do design do produto se transforma em algo novo ao apostar na mensagem sufocante do espaço minimalista. “O cockpit da nave da Pan Am (Orion) tem características definidas que se repetem de acordo com a estética o filme. Todos os botões são quadrados, enquanto a estrutura básica da nave é arredondada, em leves curvas. Os diagramas apresentados na interface do computador de bordo utilizam do mesmo geometrismo das outras composições, similares ao diagramas de HAL 9000 na *Discovery I*. Há um uso comedido de luz e cor, afim de evidenciar a máquina”. CACAU.

Space Station V

2.3.3 Exterior

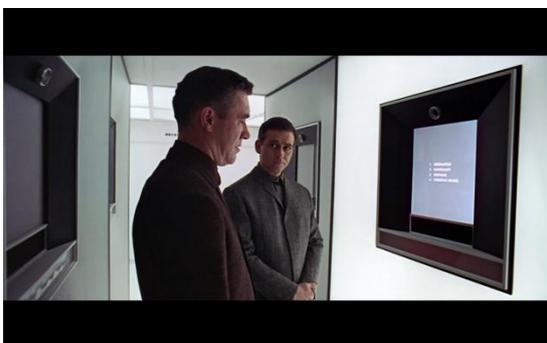


A *Space Station V* gira no filme de Kubrick e simula estar sem direção e mas que ao mesmo tempo permite que os personagens se façam exercícios ou caminhem normalmente durante o filme. Segue também princípios geométricos enquanto temos de fundo a música Danúbio Azul onde também se visualiza satélites orbitais armados. Danúbio Azul criada em 1947 coincidentemente é o nome da primeira arma atômica britânica.

2.3.4 Interior



A composição nos arremessa ao ponto de fuga destacando as cores branco e vermelho. O cenário foi construído de modo semelhante a arquitetura da estação espacial *Space Station V*.



Nesta cena, há um *check-in* na estação espacial e o personagem fala com a tela. Continuamos com uma estética rígida para ocultar o que está por trás provocando uma subversão da mensagem.

O cinetismo e a simultaneidade essenciais dessas novas formas poéticas, com seus modelos combinatórios instáveis, constantemente abalados pelas intervenções do acaso, pressupõem uma sintaxe de deslocamentos, uma relação dinâmica de coerência, onde o sentido aparece como uma entidade em permanente devir, passível de modificações constantes. (MACHADO, 2001: 220).

Aries Ib

2.4.1 Exterior



A iluminação se faz muito presente em quase todas as cenas refletindo um cenário asséptico. “Possivelmente um dos aspectos mais inusitados da fotografia live action nos cenários interiores de 2001 é que quase toda a iluminação era uma parte integral do cenário em si e iluminação adicional era usada apenas para close-ups” **Douglas Trumbull (American Cinematographer), The Stanley Kubrick Archive, pág 371, Taschen “Outline by Carolyn Geduld”**

“Um still da área de serviços é possível notar: ponto de fuga, e a repetição de círculos. Um ambiente da *Aries Ib*, também há uma repetição dos quadrados amarelos, que do lado esquerdo lembram gavetas, apesar de não serem usadas durante o filme.” CACAU. É provável que seja apenas um elemento de repetição para montagem de um ponto de fuga.



“Um dos chamados princípios da percepção da Gestalt, o preceito do destino comum afirma que os elementos que se movem em conjunto na mesma direção são percebidos como um único grupo ou segmento e são interpretados como tendo uma relação mais forte do que os elementos que se movem em momentos diferentes ou em direções distintas” **Princípios Universais do Design, pag 50, bookman. William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler (rever)** (procurar outra no livro)

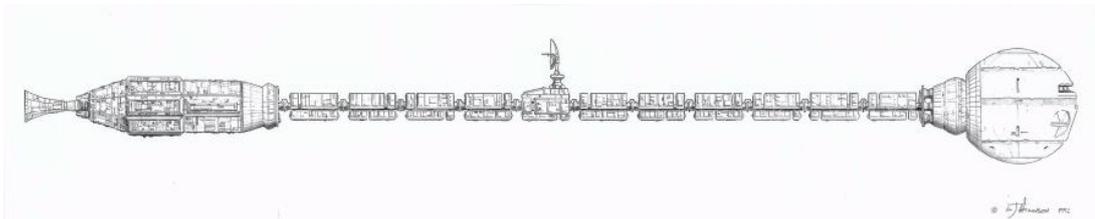
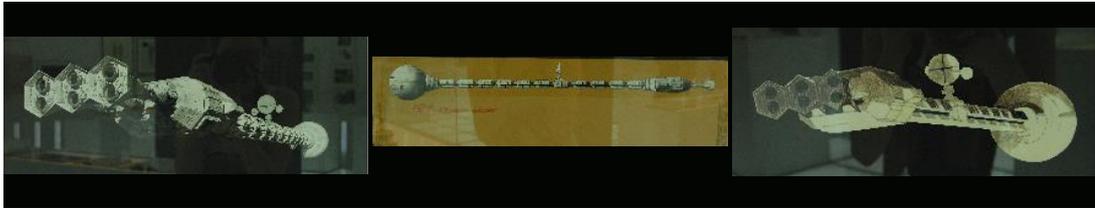
Todo a aparelhagem e maquinário estão numa estética minimalista com poucas linhas e cores.

2.5 Base Lunar Clavius

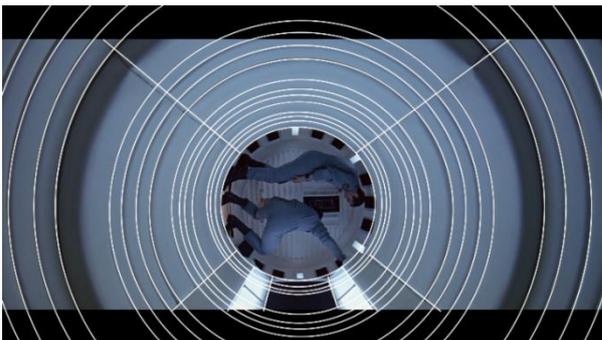


2.6 Discovery One

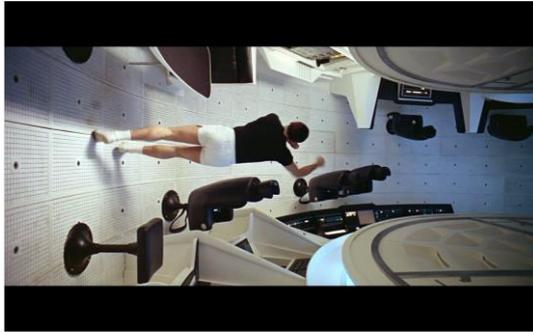
2.6.1 Exterior



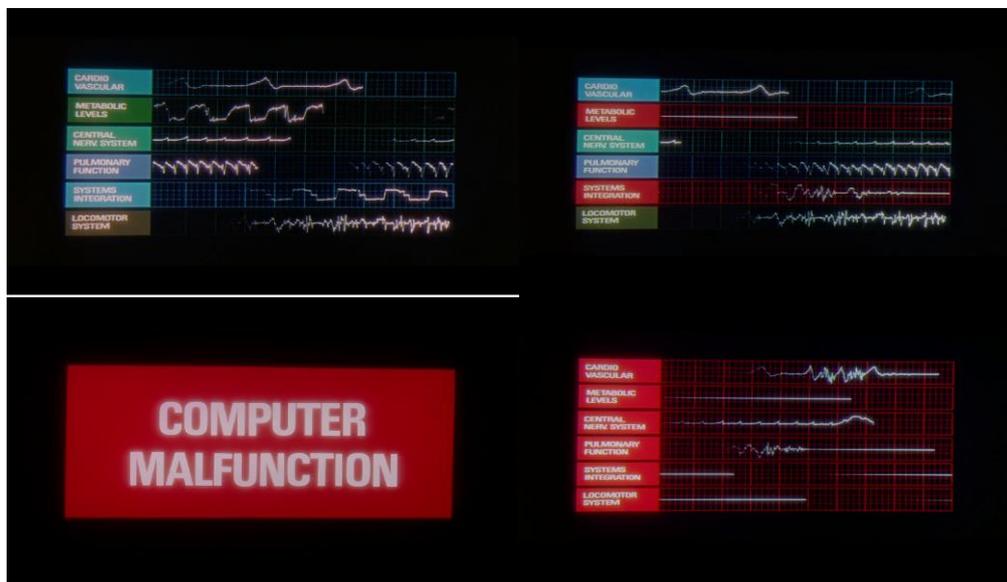
2.7 Interior



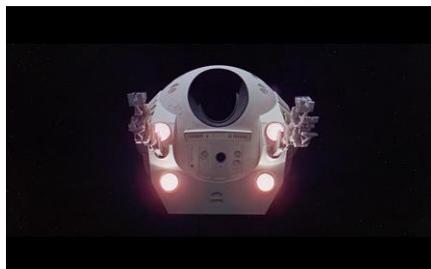
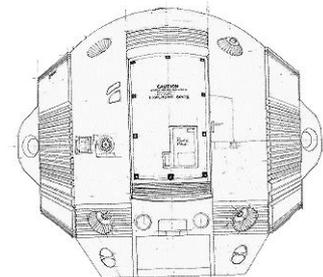
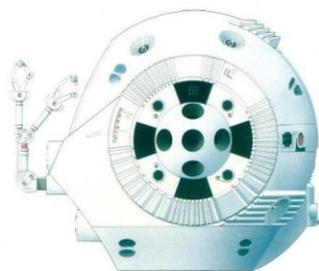
2.8 A centrifuga



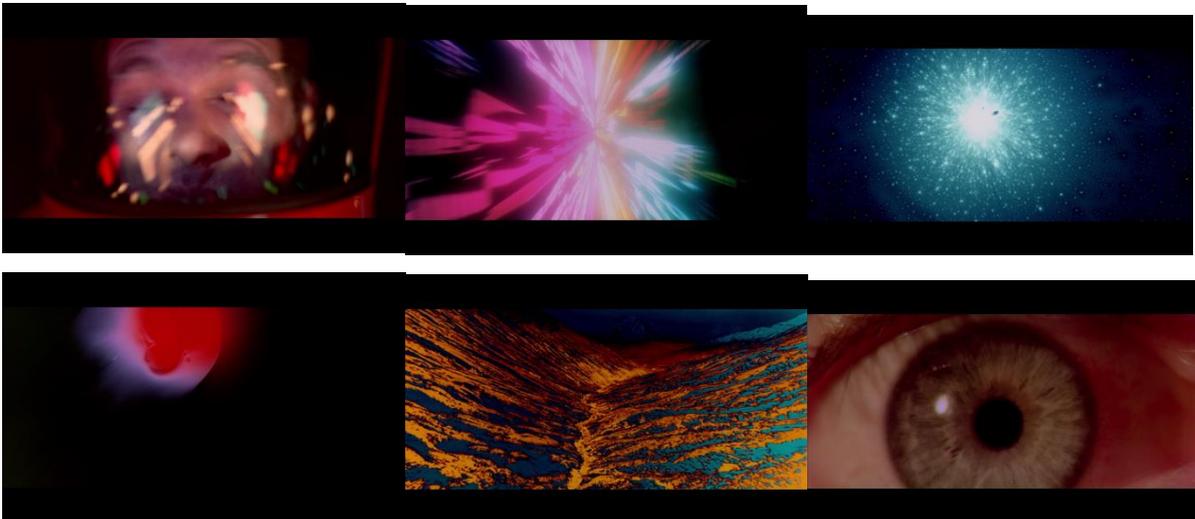
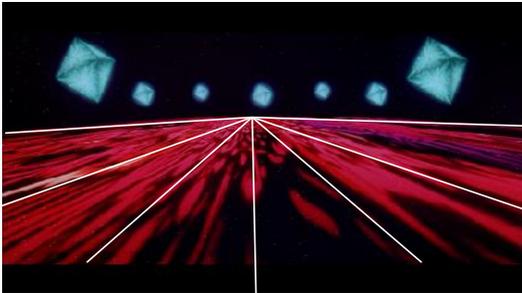
2.9 HAL 9000



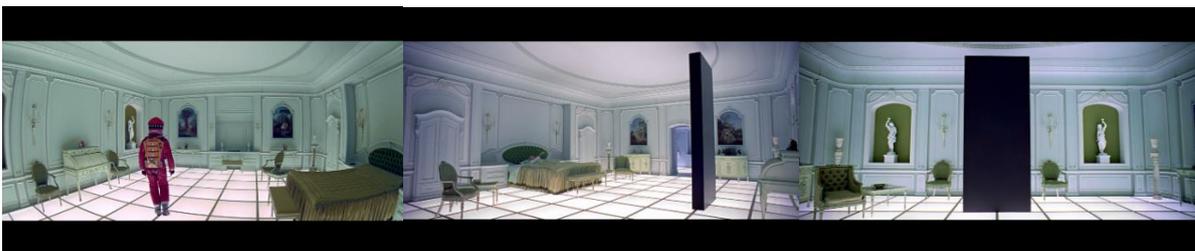
2.11 Exterior



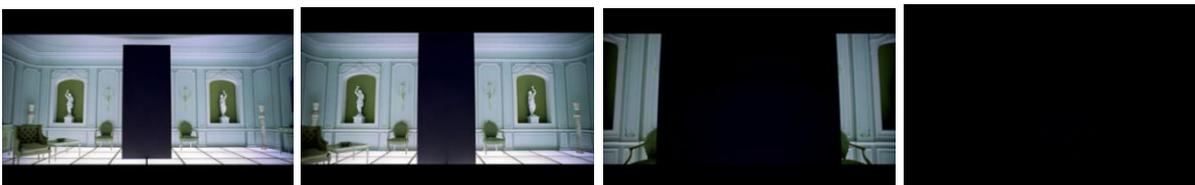
2.12 Jupiter and Beyond the Infinite



2.13 Hotel Room



2.14 Starchild



3. Considerações Finais

O design do filme de Kubrick ilustra o futuro e o design dele. A direção de arte se faz fundamental. A realidade apresentada de modo racional se comportada em sua face oposta e irracional no desfecho do filme e a temática do desconhecido e a loucura se conectam. O monólito adquire dupla função: simbolizar o que não se conhece e levar a loucura. A metáfora do controle total que leva também na direção de um futuro utópico onde a loucura também se faz presente.

“Ao desenvolver a estética do design do futuro a partir de um caráter asséptico, tecnológico e controlado, Kubrick cria um viés realista, quase documentário ao filme. Tal viés é quebrado a cada aparência do monólito. Nas três vezes em que sua presença é notada na trama, a narrativa evolui até que o homem perde o controle sobre a realidade que tentou estabelecer desde o começo, com a criação da ferramenta. É possível pontuar estas presenças com ações e reações: na primeira, o antepassado do ser humano cria a ferramenta, na segunda, se cria a *Jupiter Mission*, para a pesquisa de vida extraterrestre e por fim, há a *Starchild*, uma nova forma de vida provinda da evolução de David Bowman. Visualmente, o ápice do caos é expressado com um exagerado uso de cor e formas orgânicas na última seção do filme, simbolizando a perda do controle e a não-racionalização dos problemas. O homem volta aos instintos mais primitivos e faz o processamento de informações de forma sensorial, como os primatas no início”. CACAU.

O design deste filme 2001, uma odisseia no espaço reflete a prototipagem dos objetos, cenários e figurinos para filmagem onde a montagem e a concepção da filme de Kubrick a um processo de design, que destaca e prioriza a direção de arte do filme como um item-chave para a entendimento da narrativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGEL, Jerome. **The making of Kubrick's 2001.**

AUMONT, Jacques. **A imagem.** Tradução de Estela dos Santos Abreu. Campinas, SP: Papirus, 1983.

_____. **A estética do filme.** Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1995.

_____. **As teorias dos cineastas.** Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 2004.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema.**

Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

BERNADET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2006.

BERGER, John. **Modos de ver**. Tradução de Ana Maria Alves. Lisboa: Edições 70, 1972.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora brasiliense, .

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2001.

Mesquita Claudia e Lins Consuelo. **Sobre o documentário brasileiro contemporâneo**. Ed Zahar.

NORMAN, Donald A. **O Design do Futuro**. Traduzido por Talita Macedo Rodrigues. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

ORTEGOSA, Marcia. **Cinema noir. Espelho e fotografia**. São Paulo: Editora Annablume, 2010.

SICLIER, Jacques. **Cinema e ficção científica**. Tradução de Francisco Xavier Pacheco. [S.l.]: Aster.