

**UNIVERSIDAD DE CHILE**

Facultad de Filosofía y Humanidades

Departamento de Ciencias Históricas

**CONSTRUCCIÓN, DECONSTRUCCIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DEL MITO**

***El mito en el cine: 2001: Una odisea espacial***

Seminario de Grado para Optar al Título de Licenciado en Historia

Ernesto Davis Urrea

Profesor Guía: Jaime Moreno Garrido

Santiago, Chile

2006

*“El hombre se ha liberado de la religión y ha aclamado con júbilo la muerte de sus dioses; lo que eran lealtades imperativas para el antiguo Estado se están desintegrando y todos los antiguos valores sociales y éticos... están desapareciendo. El hombre del siglo XX navega a la deriva en un barco sin timón en medio de un mar desconocido; si ha de seguir viajando sin volverse loco debe tener algo que le importe, algo que sea más importante que él mismo.”*

Stanley Kubrick, 1968.

## TABLA DE CONTENIDO.

Página.

<b>1. Introducción.....</b>	<b>3.</b>
<b>2. Texto o Cuerpo de la Obra.....</b>	<b>6.</b>
<b>2.1. El problema de investigación.....</b>	<b>6.</b>
<b>2.2. Definición de mito.....</b>	<b>6.</b>
<b>2.3. Marco teórico.....</b>	<b>17.</b>
2.3.1. Historia de la Cultura.....	17.
2.3.2. Uso del Cine como documento histórico.....	18.
<b>2.4. Características en torno al filme.....</b>	<b>22.</b>
2.4.1. Los orígenes del filme: <i>El Centinela</i> .....	22.
2.4.2. Cine de Ciencia Ficción.....	22.
2.4.3. Surgimiento del filme y la novela (1968).....	25.
2.4.4. El filme: <i>2001: Una odisea espacial</i> .....	26.
<b>2.5. La Metodología.....</b>	<b>27.</b>
2.5.1. La cultura como texto.....	27.
2.5.2. Semiótica y Cine.....	31.
<b>3. Análisis del texto Fílmico.....</b>	<b>35.</b>
<b>3.1. Análisis por escenas.....</b>	<b>42.</b>
<b>4. Los resultados de la investigación.....</b>	<b>76.</b>
<b>4.1. Modelo actancial (A. J. Greimas).....</b>	<b>78.</b>
<b>5. La discusión de los resultados.....</b>	<b>81.</b>
<b>6. Conclusiones.....</b>	<b>84.</b>
<b>7. Bibliografía.....</b>	<b>85.</b>
<b>8. Glosario.....</b>	<b>87.</b>
<b>9. Material complementario.....</b>	<b>88.</b>

## Introducción.

La utilización de un filme como elemento para esta investigación proviene de mi agrado personal por las creaciones cinematográficas, y en especial el filme en que se basa este trabajo -*2001: Una odisea espacial*- es uno de mis favoritos. Sin embargo, su elección no se limita sólo a ello, ya que esta realización es considerada una de las obras maestras de la ciencia ficción cinematográfica, pasando a ser (para muchos críticos y aficionados) un filme de culto. Y he aquí que se encuentra en punto importante: si *2001* es una obra realizada en 1968, me parece interesante sondear qué elementos contiene que la hacen trascender su época de creación, y aún más teniendo en cuenta sus características particulares, y siendo aún hoy es referencia obligada a la hora de hablar del género de la ciencia ficción. Considerando esto, me pareció viable aplicar lo aprendido sobre el mito en una expresión cultural como el cine en general, y el filme *2001* en particular.

Pero, ¿qué podría decirnos un filme sobre la realidad, en este caso de una realidad pasada? En primer, lugar cabe recordar que una imagen refuerza el vínculo con nuestro entorno<sup>1</sup>, de modo que la obra cinematográfica –que también tiene esa particularidad- se caracteriza en gran medida, tal como la fotografía, en la impresión de realidad que proyecta. Por ello el cine tiene, más que ningún otro arte figurativo, un poder de convencimiento mayor.

Ahora bien, un filme, al ser una creación cultural, es válido como elemento de argumentación histórica: todo filme, sea del tipo o género que sea es útil para conocer el pasado<sup>2</sup> o por lo menos una parte de él. Dadas las características de esta investigación,

---

<sup>1</sup> “La imagen tiene como función primera el asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el mundo visual: desempeña un papel de *descubrimiento de lo visual* (...) Esta relación es esencial para nuestra actividad intelectual: permitirnos perfeccionarla y dominarla mejor es el papel de la imagen. (...)”. Aumont, Jacques, *La Imagen*, Barcelona, Editorial Paídos, primera edición, 1992, p. 85.

<sup>2</sup> Como señala Marc Ferro.

ésta se inscribe dentro de la llamada Historia de las Mentalidades, por lo que su importancia radica en que puede ayudar a dilucidar algunas formas de pensamiento e ideas del tiempo en que se realizó *2001*. Marc Ferro, en este sentido, indica que tanto lo visible como lo invisible (aquello que se omite o se olvida) son relevantes para obtener datos apreciables sobre un período de la Historia. No obstante, esta investigación no tratará de confirmar o rechazar apreciaciones históricas a partir de la comparación con el filme sino que, al tratarse de un filme de ciencia ficción en que se aplica el fenómeno del mito, comprender el porqué de ciertas representaciones o ideas presentes en la época de realización de la obra cinematográfica.

A partir del nombre de este Seminario “Construcción, deconstrucción y reconstrucción del mito”, cabrían hacerse algunas preguntas: ¿aun hay mitos en nuestros tiempos?; si la respuesta es afirmativa, ¿por qué los hay todavía, y cuáles son sus características? De aquí surge la interrogante en torno a qué formas adoptan los relatos míticos de hoy, considerando el caso particular de *2001: Una odisea espacial*. En este sentido, si adoptan ciertas formas, porqué lo hacen así, esto es, que quiere decir sobre el hombre de ese período del siglo XX.

Dada la suposición de la existencia de relatos míticos en nuestros días, examinaremos principalmente el filme<sup>3</sup>, considerando en menor medida el relato que le dio origen (*El centinela*) y la novela posterior a la obra cinematográfica (*2001: Una odisea espacial*), ya que es el más conocido, más estudiado, el que hizo famoso el relato y la novela y el que da más luces sobre el problema que nos atañe. En vista de la definición de mito, y dada la fisonomía que caracteriza al filme, la hipótesis es la siguiente: *2001: Una odisea espacial es un filme mítico (esto es, posee las características las profundas y formales de un relato mítico), de modo que su estudio puede dar datos importantes sobre las representaciones de los hombres en el tiempo en que se realizó, que se vinculan al fenómeno del mito*. Se podría decir que es casi una hipótesis “doble”; pero es adecuada

---

<sup>3</sup> Por razones que se darán más adelante.

si se quiere indagar en la relevancia del mito en la vida del hombre moderno, que adoptaría formas nuevas o “reconstruidas” para ajustarse a la realidad del siglo XX.

Para realizar un análisis adecuado del filme *2001: Una odisea espacial*, se utilizará una aproximación semiótica, entendiendo el filme como un texto en el sentido utilizado por Y. A. Lotman, para obtener un(os) significado(os) a partir de su lectura. A la vez, se analizará mediante el esquema actancial de A. J. Greimas, el cual da una clara idea del cuadro total del filme en su estructura como relato mítico.

## 2. Texto o Cuerpo de la Obra.

### 2. 1. El problema de investigación.

**Objetivos generales:** obtener una definición de mito, y reconocer si hoy en día se puede hablar de la existencia de mitos, de la misma forma que en el pasado.

**Objetivos específicos:** a través del análisis del filme *2001: Una odisea espacial*, confirmar si se le puede considerar un filme “mítico”, esto es, que posea los rasgos que definen un mito. Además, si la anterior cuestión resulta afirmativa, comprender por qué un filme con estas características se realizó en su tiempo. En otras palabras, es saber qué nos dice de los hombres de su tiempo (un determinado momento histórico).

### 2.2. Definición de Mito.

En primer lugar, y etimológicamente hablando, el término “mito” proviene de la palabra griega *mythos*, la cual tiene muchas acepciones posibles; entre las más recurrentes se encuentran: discurso, conversación, proverbio o bien un proyecto (en el sentido de palabra “pensada” pero no pronunciada).<sup>4</sup> Desde esto se forjan otros alcances en cuanto a acepciones, más familiares a nuestra comprensión del vocablo “mito”: relato, historia, fábula o saga; en este sentido es considerado reiteradamente como una narración “no verdadera”, o de ficción.<sup>5</sup> Creo que este es una de las características más difundida de los mitos hoy en día. Con ello me refiero una la característica general del mito: ya sea en su forma oral o escrita, los mitos son relatos fabulosos sobre el origen del universo, la historia primitiva de la felicidad y la desgracia, o sobre el mundo más

---

<sup>4</sup> Pieper, Josef, *Sobre los mitos platónicos*, Heder, Barcelona, 1998, p. 15.

<sup>5</sup> “A la pluralidad de significados del nombre responde la de los verbos denominativos *mytheomai* y *mithologeō*: hablo, digo, cuento o invento una historia. En inglés la palabra griega *mythologia* suele traducirse por la de *fiction*: el suceso poetizado, el relato de una historia inventada.” *Ibíd.*, p. 16.

allá de la muerte. Entonces, se observa que apuntan a descifrar los misterios que se encuentran por encima de las percepciones humanas normales, esto es, de lo que está más allá de nuestro mundo, que es el mundo sobrenatural, divino, el mundo de los dioses y/o fuerzas primarias del universo: lo que hace entonces el mito es producir un “encuentro” entre el mundo sensible (realidad) y el sobrenatural (divino), de modo que ambas esferas se ven afectadas a la vez (dioses y hombres). Sin embargo, el fenómeno del mito trae consigo una característica más profunda que se relaciona con la condición humana.

El hombre primitivo, nuestro antepasado, fue el primer creador de mitos, y esto se debe a una cualidad especial que poseía en cuanto hombre, diferente de los animales. Los animales forman parte permanente del mundo que les rodea -entorno-; esto es, se vinculan con él de manera estable y apegada. El hombre, por su parte, mantiene con su medio una distancia; no se acopla a su entorno de forma absolutamente fija, debido a que *“el vínculo de adherencia se distiende por la elasticidad de posibilidades indefinidas.”*<sup>6</sup> Pero la existencia de estas posibilidades indefinidas crea un conflicto (mental) en la vida del hombre primitivo: al ampliarse su espectro mental, se hace consciente del peligro que supone el hecho de existir; de la posibilidad de peligro inherente a su existencia, pues este hombre vive dentro de una naturaleza que lo sobrepasa, que lo supera. Sufre una exposición a peligros y riesgos que no comprende; tales como las malas estaciones del año, las bestias salvajes, grupos competidores, lugares inaccesibles o desconocidos,<sup>7</sup> etc.; como se observa, todas son cuestiones vitales. Esto supone la aparición de una especie de “angustia” motivada por un sentimiento de inseguridad y de vulnerabilidad. Esta “angustia” es un concepto clave para entender el origen y función del mito; pero no creo que deba ser entendida como una condición extrema en el hombre, en la que periódicamente viviría asustado y retraído. Más bien me

---

<sup>6</sup> Gusdorf, Georges, *Mito y metafísica: introducción a la filosofía*, Buenos Aires, Editorial Nova, 1960, p. 14.

<sup>7</sup> De allí que surjan historias (mitos) sobre regiones desconocidas para el hombre, que las caracterizan para tratar de hacerlas “más cercanas” a él. Por ejemplo, los mitos sobre los seres que habitaban el continente americano antes de su conquista.



refiero a que el hombre primitivo era consciente de *la probabilidad real o latente de peligro o riesgo que su existencia enfrentaba*.<sup>8</sup>

Si el problema era de carácter mental, la solución también lo es: el mito. La intención del mito es, entonces, acercar, familiarizar, hacer más propio al hombre su entorno, formando una parte constitutiva de él, como los animales. Por ello, el mito, funcionaría como una forma de estructurar el mundo, de ponerle orden a su medida del, buscando un equilibrio. Así, *“en el seno de esta primera existencia, presa del mundo, el mito se afirma como una conducta de retorno al orden. Interviene como prototipo de equilibración (sic) del universo, como formulario de reintegración.”*<sup>9</sup> El mito da al hombre un sentido a su existencia, pues lo vincula a su mundo como una especie de retorno al seno material del universo, creando la unidad (como la que tienen los animales con la naturaleza). El mito justifica el sufrimiento, el dolor y la muerte, pues todo sujeto y todo acto tienen un lugar fijado en el orden cósmico. A partir de esta primera reflexión del hombre sobre sí mismo y su entorno se origina la Conciencia Mítica (Georges Gusdorf), que es el primer paso hacia el origen del pensamiento reflexivo.

Es por eso que es necesario aclarar que para el hombre primitivo el término “mito” no tiene ningún significado: para él, “mito” es la realidad, cercana, vívida, propia y totalmente real. No hay, como en el posterior pensamiento reflexivo, una dicotomía entre mundo “real” u “objetivo” y mundo “mítico”, pues el mito es realidad para él.<sup>10</sup> Uno de los rasgos del mito es su viva coloración afectiva, pues apunta a un conjunto de sentimientos que buscan satisfacer las exigencias humanas fundamentales.

El mito ve desplazada su importancia por la aplicación del pensamiento categorial. Ahora es éste el que empieza a ligar el hombre a su entorno, de manera que empieza a

---

<sup>8</sup> *“Desde los orígenes humanos, la armonía ya está rota. El acto de nacimiento de la humanidad corresponde a una ruptura con el horizonte inmediato. Jamás ha conocido el hombre la inocencia de una vida sin perturbaciones. Hay un pecado original de la existencia.”* Op. Cit., p. 14.

<sup>9</sup> *Ibíd.*, p. 15.

<sup>10</sup> Por ello, el sentido del mito no se captará si no se parte de su contexto vívido.

manejar las formas simbólicas reconocer mejor el mundo. Así el hombre se libera del cautiverio que supone el mito, que lo hacía prisionero de las cosas, de la presencia real. El uso de la razón es emancipación: frente al juego de las fuerzas naturales ya no actúa pasivamente, sino que toma un rol activo: *“en la medida en que se desolidariza, el hombre se descubre como capaz de retocar las apariencias, cambiar la configuración del mundo dado, conferir un sentido al movimiento de los astros y a la germinación de las plantas.”*<sup>11</sup> Antes, el mito equilibraba la vida del hombre primitivo; ahora lo hace la razón, y también como forma de identidad. No obstante, subsiste una diferencia: mientras que en el mito no existe un tiempo cronológico tal como nosotros lo apreciamos ahora (ya que todo acto se limitaba a una repetición de un acto “primordial” originado en el principio del mundo, que garantizaba la estabilidad del universo negando así todo movimiento), con el uso de la razón ocurre lo contrario: la historia, que rompe la seguridad de la repetición creando la posibilidad de hacer inteligible el devenir, escindiendo más aun al hombre de su entorno, pues devenir es inestabilidad. Se crea, entonces, una nueva forma de aprehensión del mundo.

La conciencia mítica era aprehensión de lo inmediato, y en ella la palabra nombraba al directamente al ser; la razón, por su parte, interpone un discurso que produce un alejamiento entre sujeto y mundo. Se quiebra así la unidad hombre-mundo, y la participación, pues la razón divide al mundo en categorías adaptables y comprensibles para el hombre, que comenzará a estructurar –o equilibrar– el mundo a través de esta forma de pensamiento. El pensamiento categorial, cuya función en un principio era la de esclarecer, ya no está subordinado al mito: lo que era un medio se transforma en un fin en sí mismo, criticando al mito por su falta de veracidad, de suerte que termina rechazándolo: *“llevó a cabo la crítica, y su censura concluyó en un rechazo sistemático. Al fin de cuentas, lo que permanece irreductible en la conciencia mítica se reprueba y deshonorra, como un asilo de ignorancia.”*<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Gusdorf, Op. Cit., p. 99.

<sup>12</sup> *Ibíd.*, p. 175.

El desarrollo del intelecto y la acumulación de conocimiento hacen que los mitos sean considerados sólo como cuentos de poca o ninguna credibilidad, propios de hombres “atrasados” o niños, pues son vistos descontextualizados del universo donde fueron creados, faltando esa “afectividad”; están desligados de ellos. La conciencia reflexiva comprende el mundo a través de la descomposición de sus partes (Aristóteles). Si bien con la aparición de las civilizaciones aun perdura un sustrato de conciencia mítica en las religiones, éstas vuelven discursivo este sustrato, supeditándola a la razón.<sup>13</sup> Así, el problema de la trascendencia se analiza a través de postulados racionales, lo que significa una lectura errónea, ya que el mito no es racional, y como tal debe ser percibido. Por ello es visto como falso e infantil. La razón trata de racionalizar, de objetivar la metáfora existente en el mito; pero al hacer hablar a la metáfora empíricamente, se aleja de ella –en vez de acercarse-, perdiendo así su significado.

Llegamos así a un estado en que la razón se convierte en paradigma del mundo, como en el caso del positivismo del siglo XIX, una especie de fanatismo incitado por el gran desarrollo de las ciencias y las técnicas. La ciencia, al ser capaz de adaptar casi por completo la naturaleza a las necesidades del hombre, toma el mando de la evolución humana, expresándose todo en sus términos. Sin embargo, la ciencia tiene también sus consecuencias, pues al analizar la realidad, la fragmenta para estructurarla. Pero al hacerlo “*no reconstituye un todo con la adición de sus resultados elementales. No recubre toda la superficie de esa realidad que ha dislocado. Por tanto, es incapaz de proveer una totalidad teórica.*”<sup>14</sup> Así, no posee la capacidad del mito de convertirse el medio que otorgue unidad entre el hombre y su medio. Y, además, la ciencia no ha podido dar una respuesta satisfactoria a los principales misterios de la humanidad: vida, materia, hombre, etc., son conceptos que no pueden reducirse a términos científicos, y

---

<sup>13</sup> “El mundo de la religión es un mundo de la distancia tomada y de la unidad perdida: la mediación no tiene otra intención que restituir por medios discursivos la primera integridad”. Existe una especie de lucha por ajustar el elemento mítico al pensamiento racional. *Ibíd.*, p. 166.

<sup>14</sup> *Ibíd.*, p. 256.

que sólo pueden ser comprendidos mediante una metafísica.<sup>15</sup> No se trata, sin embargo, de rebajar la conciencia intelectual: su papel en la evolución del hombre ha sido fundamental, y hoy nos asedia con una presencia tan constante que resulta normal verla reclamar una suerte de soberanía absoluta sobre cada destino. El problema no es que trate de dar explicaciones sobre la totalidad de la existencia, sino que se le considere que sus explicaciones son la únicas posibles.

Y he aquí que surge la conciencia existencial, que reconoce que la ciencia no da la solución a todos los problemas,<sup>16</sup> con la apreciación de que el ser humano como ontología una especie de mentalidad mística, presente en todo espíritu humano, pero más apreciable en los hombre primitivo que en nuestras sociedades. La conciencia existencial reconoce que la razón sólo tiene sentido si forma parte de la mentalidad mística, pues es ésta quien finalmente ordena nuestro mundo y le da un sentido. De hecho, una característica importante del mito es que se ajusta a la medida humana: adquiere formas comprensibles al hombre, de modo que se trata de una proyección de él; y por eso es también que al hablar sobre la orientación existencial del ser humano sobre el mundo, se haga *sólo* a través de un lenguaje a partir de él. La conciencia existencial admite su adherencia a un universo que fija sus condiciones de existencia, a través de la unidad y la participación, pues sabe que el mundo se hace “mundo humano” mediante el mito. E incluso los grandes sistemas filosóficos no pueden prescindir de los valores universales establecidos por la conciencia mítica, ya que ellos mismos pertenecen a una cultura o a un conjunto de tradiciones determinados (nacionales, religiosos, espirituales, etc.). No se trata de ahogar la razón, sino de salvarla de sí misma. Por ello la conciencia existencial tiene como importancia capital reconocer “*los principales centros de interés del mito designan los nudos de la realidad humana.*”<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> “*Los mismos éxitos de la ciencia no pueden dejar oculta su incapacidad para satisfacer plenamente la exigencia espiritual del hombre.*” *Ibíd.*, p. 183.

<sup>16</sup> “*No ofrece el equivalente de los elementos que excluye. Por tanto, una parte de dichos elementos subsistirá indefinidamente afuera o al lado de ella.*” *Ibíd.*, p. 186. (Lévy-Brühl, citado por GUSDORF).

<sup>17</sup> *Ibíd.*, p. 243.

Ahora bien, dada las características anteriores sobre el fenómeno del mito, cabe preguntarse cómo, si muchos mitos surgieron en el pasado, es posible para sujetos como nosotros poder entenderlos de forma adecuada, considerando que tienen sentido sólo en su contexto vívido. Quizás a menudo hoy contemplamos los relatos míticos de antaño y nos parecen demasiado simples o directamente infantiles e inverosímiles. Como individuos racionales que somos, nos es de difícil comprensión un texto que presenta situaciones extraordinarias, pues estamos acostumbrados a la narración más o menos lógica. El mito habla de las divinidades, y de la relación de ellas con el hombre, de modo que en definitiva nos habla de lo que está más allá de lo humano, lo divino, la trascendencia. Ahora bien, si un relato habla de los dioses, ¿cómo *hablar* sobre ellos, si se encuentran en una esfera no-humana, fuera de nuestra comprensión? Tendría que ser a través de formas que se refieran a ellas, símbolos y metáforas; un rodeo de palabras, pues en nuestro lenguaje no existen significados precisos. Lo que el mito hace en este sentido es ayudarnos a aproximarnos a esa trascendencia a través de aproximaciones, de “reflejos” (metáforas) que nos hagan dirigir nuestra mirada en la dirección correcta.<sup>18</sup>

En este sentido podemos constatar que la construcción de un mito (como relato) se apoya en la idea de trama, en la que acontecimientos singulares y diversos adquieren categoría de narración, pues “*la trama confiere unidad e inteligibilidad por medio de la síntesis de lo heterogéneo*”.<sup>19</sup> El hecho sólo toma la forma de acontecimiento si es integrado en una trama: entonces, en el mito los hechos narrados en él se convierten en acontecimiento por ser una historia, aunque sea de ficción. ¿Por qué? Como señala Aristóteles, la trama es la *mimesis* de una acción; así, esta acción del mito llega al hombre de forma comprensiva. Sin embargo, también se podría decir que nuestra comprensión del relato mítico se ve obstaculizada por siglos de distancia que nos

---

<sup>18</sup> “Los sucesos acontecen fuera del mundo de la historia que nosotros podemos captar; ocurren más allá del aquí y del ahora. Por todo ello no se puede hablar de los mismos más que en un lenguaje *simbólico*. Y ello no en razón de una peculiar configuración literaria, sino porque no es posible ninguna otra cosa.” (Pieper, Op. Cit., p. 20).

<sup>19</sup> Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración: configuración del tiempo en el relato histórico*, México, Siglo Veintiuno Editores, Segunda edición (en español), 1998, p. 26.

separan, o las diferencias culturales. Así, podríamos decir que nuestro horizonte (la época en que vivimos, la cultura en que nos desenvolvemos, etc.) nos haría ininteligible la comprensión de, por ejemplo, los textos del Antiguo Testamento, ya que éste se concibió en un horizonte diferente al nuestro. No obstante, hay un elemento fundamental<sup>20</sup>: tanto los hombres que lo concibieron, como los que lo leen ahora (y los escribas y traductores también), son *hombres*, por lo que incluso a través de los siglos, algo nos une mucho más allá del tiempo y la historia, pues después de todo tenemos formas de interpretar el mundo más o menos comunes pues están condicionadas nuestro ser ontológico.

Considerando la definición y las características principales en torno al fenómeno del mito, creo que se puede decir que el mito está presente en el día de hoy, y mucho más de lo que se imagina. En primer lugar, y en el sentido que señala Gillo Dorfles, se puede decir que hoy ocurre una “desmitificación” en cuanto a lo sacro, que ha perdido gran parte de su riqueza simbólica institucionalizada, a la par que se da otro proceso de “mitificación”, donde adquieren fuerza la simbolización de nuevos elementos elevados a una categoría semejante a la de mitos, sobre todo por su cuota de irracionalidad. Cuando se desconoce la finalidad de una técnica o se tergiversan el verdadero uso de un elemento junto a su adoración, se puede decir que se llega a una forma “mitagógica” que son los factores mitizantes o fetichísticamente mitizantes, que son una manera negativa de mitificación. En cambio, cuando esta mitificación es capaz de restituir algunos valores simbólicos a entidades que lo han perdido, se dice que tiene un carácter “mitopoyético”, positivamente, aunque sea de forma inconsciente. Los nuevos mitos de la sociedad moderna que surgen por el desconocimiento de mal interpretación de algunos elementos o situaciones. Pero, por otro lado, creo que existen unos factores importantes que pueden revelar las causas de la posible presencia de mitos en el día de hoy.

---

<sup>20</sup> Coreth, Emerich, *Cuestiones fundamentales de hermenéutica*, Barcelona, Editorial Herder, 1972, 263 pp.

Sabemos que el mito en el hombre primitivo tenía la función de ordenar su entorno, de hacerlo familiar o, en otras palabras, se cernía sobre él como una envoltura, un capullo protector -estructura- que daba sentido a su existencia, y justificaba los padecimientos –angustia- que sufría. Le otorgaba un lugar dentro del orden cósmico. Eso se aplicaba al primitivo, cuyo uso del raciocinio no estaba muy desarrollado; pero si queremos hablar del mito hoy en día (siglo XX – XXI) quizás resulte algo fuera de lugar, considerando que los avances del conocimiento hoy en día han abarcado casi todas las esferas de la actividad humana; y el grado de desarrollo de la ciencia y la sociedad (en general) parecen haber acabado con las posibles causas generadoras de angustias o inseguridades.

La sociedad de la segunda mitad del siglo XX se enfrenta a un problema crucial: si bien es heredera de la sociedad industrial (de la cual toma sus características y formas de pensamiento), ha evolucionado de tal forma que sigue aplicando este legado a situaciones que ya no poseen la forma anterior. Es entonces cuando esta sociedad post-industrial<sup>21</sup> (la nuestra) vive con incertidumbre, pues debe enfrentar situaciones y problemas que otras sociedades nunca antes enfrentaron. Es, en definitiva, una sociedad que se define a sí misma a través de la decisión; y esta decisión,<sup>22</sup> que es una forma de identidad, conlleva riesgo. Es, entonces, una sociedad del riesgo.

---

<sup>21</sup> Beck señala que el apelativo de “post” es interesante: señala algo más allá que no se puede nombrar; así se remite al pasado (industrial), pero al adicionar “post” muestra desconcierto. Contra el pasado que aún predomina, el futuro que ya empieza a perfilarse. “De una manera similar a como en el siglo XIX la modernización disolvió la sociedad agraria anquilosada estamentalmente y elaboró la imagen estructural de la sociedad industrial, la modernización disuelve hoy los contornos de la sociedad industrial, y en la continuidad de la modernidad surge otro figura social.” (Beck, Ulrich, *La sociedad del riesgo*, Barcelona, Editorial Paidós, 1986, p. 16).

<sup>22</sup> Por eso se le llama sociedad reflexiva, pues “conforme a la tradición, pierde su apoyo y la vida cotidiana es reconstituida en términos de interacción dialéctica de lo local y lo global, los individuos se ven forzados a negociar los posibles estilos de vida entre una diversidad de opciones.” AA. VV., *Las consecuencias perversas de la modernidad*, Barcelona, Editorial Anthropos, 1996, p. 38.

Los problemas más graves que posee esta sociedad son producto de las acciones que ella misma ha llevado a cabo (resultado de la producción, etc.). El desarrollo de la ciencia y la tecnología tras la segunda mitad del siglo XX han logrado que la amenaza de la catástrofe nuclear sea una posibilidad *real*; así como la contaminación por químicos en el aire y el agua. Además, la globalización, como producto del avance de la tecnología, provoca que ningún lugar del mundo esté completamente a salvo de una catástrofe de dimensiones. Citemos, por ejemplo, el caso de Chernobil. El peligro no respeta fronteras de países, ni por lejanía ni importancia a nivel mundial. El autor Ulrich Beck señala que en esta sociedad, la *sociedad del riesgo*, el riesgo es democrático, pues puede llegar a afectar a todas las personas, indistintamente su clase social o ubicación geográfica. Si en la sociedad de clases (sociedad industrial) el problema era la carencia y la solución la riqueza; en la sociedad del riesgo (sociedad post-industrial) el problema son los riesgos, y la solución la seguridad. Por otro lado, también en la sociedad del riesgo situaciones nuevas y que conllevan “riesgo”, pero a nivel personal (lo que Beck llama “*Individualización de la desigualdad social: La destradicionalización de las formas de vida de a sociedad industrial*”). La sociedad post-industrial está cambiando respecto de los moldes que forjó la sociedad industrial anterior (los seres humanos son liberados de las formas sociales de la sociedad industrial –clase, capa, familia, situaciones sociales de hombres y mujeres), esto es, se acaba la cultura de clase o entornos sociales marcados estamentalmente: ahora el individuo vive una vida individualmente, donde las personas son en sí mismas el centro de sus propios planes de vida (pero esta autorrealización conlleva a cierta relativización). Esos cambios, debidos principalmente a mejoras respecto de la sociedad anterior se están convirtiendo en generadores de riesgo nuevamente. Uno de ellos, por ejemplo, es la mayor igualdad lograda en la educación de buen nivel, que democratiza la educación y la igualdad de oportunidades. Por ejemplo, las relaciones familiares se están atomizando cada vez más, debido a la mayor independencia de la mujer (producto de esa educación y la mayor demanda de oportunidades, en el sentido que se ofrece tanto a hombre como a mujeres) que tanto como el hombre busca trabajar para ser autónoma; pero aún subsiste la idea de



crear una familia. Por otro lado, esa democratización de la enseñanza provoca una competencia por los empleos, traducido en la búsqueda de una cada vez mayor especialización que, sin embargo, no garantiza la obtención de uno. Además, las empresas se van haciendo cada vez más grandes, por lo que tratan de maximizar sus recursos recurriendo a la tecnología (uso de maquinaria en vez de hombres) o recurriendo al hombre cuando la mano de obra sea barata (transnacionales). O bien, la flexibilización del trabajo, que redundará en bajos salarios.

En definitiva, la propia sociedad ha creado los problemas que enfrenta, y que se han globalizado. Y lo que se busca en esta situación es seguridad o estabilidad; la sensación de que se puede estar seguro en el mundo. Creo que es importante señalar que son circunstancias propicias para la creación de mitos, pero acordes con la mentalidad de este período.

## 2. 3. Marco Teórico.

### 2. 3. 1. Historia de la Cultura.

Ahora cabría preguntarse para qué serviría utilizar un filme en el estudio del fenómeno mito, y éste con la historia. Para ello, en primer lugar, hay que observar el campo más amplio en donde se inscribe esta investigación, esto es en la Historia, y particularmente en la Historia Cultural. Como heredera de la Historia de las Mentalidades, la Historia de la Cultura se ocupa del estudio de las representaciones y de las prácticas –por ello tiene carácter de disciplina sociocultural-, de las colectividades. Vincula estrechamente al individuo con las relaciones sociales a las que pertenece, como parte constitutiva de él; siendo aquella consciente, a la vez, de que *“la articulación de las obras, representaciones y prácticas con las divisiones del mundo social que, a la vez, son incorporadas y producidas por los pensamientos y las conductas.”*<sup>23</sup>

En la Historia Cultural existen dos significados del término “cultura” apropiados para esta investigación: una que apunta a las obras y los gestos del ámbito artístico o intelectual, que se sustraen de lo cotidiano dentro de una sociedad; y otra que se refiere a las prácticas cotidianas que condicionan las relaciones comunes entre los individuos de un grupo o sociedad determinados, expresando así su relación con el mundo y la historia. La primera acepción tiene un sentido de verticalidad; la segunda, de horizontalidad. Está de más decir que estos dos conceptos de cultura se relacionan entre sí; la relación entre ambas definiciones es la construcción del sentido por la relación entre espectador y producciones (a través de una apropiación).<sup>24</sup> De esto se desprende

---

<sup>23</sup> Chartier, Roger, *El mundo como representación (Historia cultural: entre práctica y representación)*, Barcelona, Editorial Gedisa, tercera reimpresión, septiembre de 1996, p. X. Ello como forma de diferenciarse de la Historia de las Mentalidades, que creó divisiones muy simples –poco rigurosas con la realidad- en lo socioeconómico para explicar la cultura dentro de una colectividad.

<sup>24</sup> “Reflexionar sobre la cultura, históricamente o no, es elucidar necesariamente las relaciones recíprocas mantenidas entre estas dos definiciones.” *Ibíd.*, p. XI.

que un producto de expresión cultural o una obra artística se vincula al espectador a través del valor que éste le concede; de ahí su relevancia para este trabajo.

Por otro lado, las obras –de las que se preocupa la Historia Cultural- no tienen un sentido universal o fijo, pues, a pesar que sus creadores o las autoridades quieran darle un sentido único, los receptores las invisten de distintas significaciones. Al haber esta disparidad de sentidos se puede afirmar que la Historia Cultural trata de los problemas de representación (cuya postura es el ordenamiento, y por la tanto la jerarquización de la estructura social en sí), apuntando a las “estrategias” simbólicas que determinan para cada clase la construcción de una identidad.

### **2. 3. 2. Uso del Cine como Documento Histórico.**

Si la Historia Cultural ha señalado la manera en que la cultura da cuenta del individuo en su mundo –y en la historia-, cabe ahora señalar cómo esas producciones (las obras, aunque sean principalmente literarias) ayudan a la comprensión de los individuos en un determinado momento de su historia; y, en este caso en particular, la relevancia del cine como documento histórico válido. Para ello, me basaré principalmente en los estudios de Marc Ferro.

El cine puede ser considerado como *agente* de la historia,<sup>25</sup> pero su condición más importante –y la que interesa para este trabajo- es que al convertirse en arte, esto es, en expresión cultural de los individuos de una sociedad determinada (en el tiempo y espacio), el cine *habla o nos dice algo* sobre quienes realizaron u observaron un filme determinado. Y esto se observa desde los primeros años tras su invención, donde los filmes pioneros muestran los intereses de la época, tales como las apariciones de la

---

<sup>25</sup>Ferro, Marc, *Historia contemporánea y cine*, Barcelona, Editorial Ariel, 1995, p. 21.

realiza o el poderío naval, en Inglaterra; o las creaciones de la burguesía en Francia, tales como trenes, exposiciones, etc.

Si bien Ferro afirma que “*cualquier film tiene, como todo producto cultural, toda acción política o toda industria, su historia, que es Historia*”<sup>26</sup> apuntando a que su realización implica obligatoriamente una serie de relaciones entre los individuos, que van desde la creación a la exhibición del filme: realizadores, técnicos, actores, productores y todos los individuos en general que se ven involucrados en este fenómeno del cine. Lo anterior se denomina “historia social del cine.”

Pero lo que a nosotros nos interesa, en relación al fenómeno del mito, es lo que Ferro sugiere llamar un “contraanálisis” -una contra-historia- de la sociedad, a través del escrutinio de los filmes. Esta situación que tiene su origen en la relación de la obra con su medio o, en otras palabras, en donde toda creación o realización “*inscribe en sus formas y sus temas una relación con las estructuras fundamentales*”<sup>27</sup>, por lo que, quiera o no, el realizador o artista crea su obra no sólo, sino que bajo la mirada de las “autoridades” –llámese a éstas productores, Estado, público general, etc.; todos ejercen de una u otra forma “poder”-, que de algún modo condicionan las características de su realización, como los artistas del pasado estaban bajo el sistema del mecenazgo.

Con el paso del tiempo, el estudio de la Historia ha requerido de instrumentos más diversos y específicos<sup>28</sup> para llegar a una comprensión más acabada de la sociedad que se investiga; por ello, en el campo de la Historia Cultural, el apoyo del cine, considerando de un filme como documento histórico, es relevante y válido, ya que el estudio de un filme en particular pueda arrojar luces sobre aspectos poco claros de la historia, o poner en duda enunciados señalados por la historia oficial (archivos escritos), que muchas veces no son más que la memoria conservada de nuestras instituciones: “*al*

---

<sup>26</sup> *Ibíd.*, p. 25.

<sup>27</sup> Chartier, *Op. Cit.*, p. XI.

<sup>28</sup> Ferro, *Op. Cit.*, p. 33.

*interpretar un papel activo contrapuesto a la historia oficial, el cine se convierte de este modo en un agente de la historia y puede motivar una toma de conciencia.”*<sup>29</sup>

No obstante lo anterior, el presente trabajo no tratará del estudio de la historia social del cine, ni tampoco indagará en la consecución de una contra-historia que enfrente, comparándola, a la historia oficial de una sociedad. Al tratar el problema del mito, no apunto con esta investigación a un hecho histórico particular o a un proceso definido, con el propósito de desmentirlo o afirmarlo, sino más bien a *explorar si los rasgos propios del mito (contenidos en los relatos míticos) pueden aplicarse a las creaciones culturales del siglo XX, y cómo éstas nos dicen algo sobre la sociedad en que se concibió y realizó*, siempre teniendo en cuenta el fenómeno del mito como piedra angular de este estudio. Si no trata de un hecho o proceso particular, ¿es viable utilizar un filme en el estudio histórico? De partida, el cine como agente de la historia es ya parte de ella, sea cual sea y del género que fuese; pero su importancia va más allá de ser sólo un filme: *“el film, imagen o no de la realidad, documento o ficción, intriga naturalista o pura fantasía, es historia. ¿El postulado?: que aquello que no ha sucedido (y también, por qué no, lo que sí ha sucedido), las creencias, las intenciones, la imaginación del hombre, son tan historia como la historia.”*<sup>30</sup> Entonces, el filme es historia porque es parte del pasado; aquí mi interés estriba en que, al ser una expresión cultural, nos puede dar luces sobre ese mismo pasado.<sup>31</sup>

Estas “zonas sociopsicológicas e históricas” son semejantes a la tarea de desmitologización de Bultmann, en búsqueda de las directrices existenciales del hombre contemporáneo. Por ello Ferro señala que no hay fronteras entre películas (digamos, entre las más “realistas” o apegadas a la realidad y las de ficción), que hagan al historiador tomar algunas y desechar a otras.

---

<sup>29</sup> *Ibíd.*, p. 17.

<sup>30</sup> *Ibíd.*, p. 38.

<sup>31</sup> *Ibíd.*, p. 9. “Cada film tiene un valor como documento, no importa del tipo que sea... El cine, sobre todo el de ficción, abre una vía real hacia zonas sociopsicológicas e históricas nunca abordadas por el análisis de los documentos.”

Por ello es de importancia examinar, en el caso presente, como la ficción de un filme podría lograr marcar el fenómeno del mito. Y he aquí un punto importante con la tesis de este trabajo: lo importante del estudio de la ficción cinematográfica es que ésta se conforma de “informaciones” que se consideran significativas en el momento de la realización de la obra; de hecho, al examinar un filme histórico, lo importante es descubrir que elementos del pasado –el punto de vista- son los que se rescatan, y en qué modo. Entonces, no habla del pasado –a pesar de ser un filme histórico- sino del presente; la elección de estos u otros elementos nos dicen algo sobre los creadores de la obra, y los espectadores a quienes va dirigido.<sup>32</sup> Lo que aquí trato de realizar es no una lectura fílmica de la historia, sino más bien lectura histórica del film dentro de los parámetros del fenómeno mito, examinando las causas que lo originarían en ese período específico.

---

<sup>32</sup> *Ibíd.*, p. 189.

## **2. 4. Características en Torno al Filme.**

### **2. 4. 1. Los orígenes del filme: *El centinela*.**

En 1953, el escritor británico de ciencia ficción Sir Arthur Charles Clarke -nacido en 1917- publica un relato corto conocido como *El centinela (The Sentinel)*, dentro de un conjunto de cuentos fantásticos titulados *Expedición a la Tierra*. A pesar de ser una narración bastante breve, *El centinela* lleva ya dentro de sí las ideas y características principales de lo que en el futuro sería el filme, como son: la existencia de una misteriosa estructura en la Luna; la presunta existencia de civilizaciones extraterrestres mucho más avanzadas que la nuestra (nuestros “padres”; pues estarían atentos a nuestra evolución), y la idea de un constante progreso o “evolución”: un paso hacia adelante, una especie de destino planeado para la humanidad.

### **2. 4. 2. Cine de Ciencia-Ficción.**

Para algunos estudiosos sobre cine, el género de ciencia-ficción (también conocido con la sigla CF, o en inglés *SF*) habría nacido en la década de los ‘50. Este cine de ciencia ficción de los 50 era en general un cine de serie B<sup>33</sup> –salvo pequeñas y honrosas excepciones. Era un cine de bajo presupuesto, hecho con pocos medios y destinado principalmente al público joven, el cual respondía mostrando una respetable taquilla (lo que no pasaba con la crítica), lo que demostraba que este género era más apreciado por los jóvenes. Este relativo éxito condujo a seguir produciendo filmes de este tipo, pero invirtiendo más recursos en ello, muchos de los cuales iban destinados a costear los cada vez más complejos y sofisticados efectos especiales.

---

<sup>33</sup> Películas de presupuestos bajos que buscan diferentes resultados, abarcando desde el cine arte al pornográfico. En contraposición están los filmes de serie A, que son de alto presupuesto y realizadas para ser exhibidas ante grandes audiencias y ser reconocidas mundialmente. De Muñoz, Ernesto, *¿Qué es el cine?*, Santiago, Editorial Universitaria, 1999, p. 51.

Se dice que el primer filme de ciencia ficción fue obra de Georges Melies. El término “ciencia ficción” designa un género que desborda ampliamente el cinematográfico, abarcando literatura, cómic, etc., y en un período muy posterior a las realizaciones de Melies. Por lo tanto, al referirse a sus filmes como de “ciencia ficción” se trata de una calificación algo errónea, ya que tal calificativo se le hizo años después; por lo que no es adecuado para dar verdaderas luces sobre su definición.<sup>34</sup> Por ello es necesario, al hablar de las realizaciones de ciencia ficción, remontarse al período en que surgió el término: la década de los '50. Podemos decir que la ciencia ficción surge en un período de gran desarrollo de las ciencias y la tecnología, en medio de la carrera espacial y la Guerra Fría (que incluye los adelantos en las armas y artefactos de combate, que cada vez son más letales), logrando importantes avances en las comunicaciones, la informática, etc., lo que señalaría un mejor manejo del mundo por el hombre.

Para empezar, hay que tener en cuenta que la ciencia ficción es un fenómeno sociocultural debido a sus rasgos masivos (fue un género muy popular en su tiempo, abarcando cine, comics, literatura, etc.). De ello se puede decir que resulta de este modo una especie de paradigma respecto de toda una situación existencial del hombre de hoy, pues es *“un revelador de ciertas tendencias, de ciertas expectativas, de ciertas premoniciones, que hacen que se pueda considerar a la ciencia ficción –entre las diversas formas de arte para las masas- como aquella que ha sabido englobar el mayor número de “constantes de la época” y hacerlas evidentes.”*<sup>35</sup> Por ello, más que considerar las obras más significativas de este género, se debe prestar atención a sus constantes, los rasgos latentes y recurrentes que le dan identidad.

Como lo dicho más arriba respecto a los filmes de ciencia ficción, los productos rotulados de “ciencia ficción” son por lo general considerados desechables e

---

<sup>34</sup> Dorfles señala el fenómeno de la ciencia ficción de mitad de siglo “como un elemento típico de aquella época, no remisible al pasado.

<sup>35</sup> Dorfles, Gillo, *Nuevos ritos, nuevos mitos*, Barcelona, Editorial Lumen, 1969, p. 232. Hay que considerar que él escribe en 1969.



intrascendentes, destinados a un consumo y obsolescencia vertiginosos.<sup>36</sup> No obstante, el rasgo que más lo caracteriza es aquel que le da el nombre al género, o sea, la interpretación fantástica de datos científicos, los cuales despliegan sobre el público receptor un encanto particular, en cuanto a la importancia concedida al elemento técnico y tecnológico (casi de forma alienante), además, y en menor medida, otro rasgo es la atracción por la aventura y lo desconocido que, como señala Dorfles, están ligados a *“la necesidad de creer en lo inverosímil, en lo paranormal, en lo sobrehumano. Y también, el deseo de forjar otro universo, un tiempo diverso, y un diverso espacio; liberarse de las constricciones de un tiempo que se ha tornado demasiado rápido, o reencontrar aquel ritmo temporal que en los últimos años ha resultado trastornado.”*<sup>37</sup>

De este modo, la ciencia ficción encarna uno de los más extraños mitos del hombre del siglo XX al haber elevado la ciencia -sobre todo en sus aspectos más llamativos y avanzados, como las grandes máquinas y computadores, al rango de una verdadera “mística”. Según Dorfles, el mecanismo común de los relatos de ciencia ficción no difiere finalmente del de las habituales narraciones de aventuras, apuntándose como el elemento “mítico y revelador” de uno de los actuales anhelos de la humanidad: la liberación *“de la constricción de la leyes implacables que nos son impuestas desde fuera, y de las que somos esclavos sin conocer su porqué; y, al propio tiempo, la necesidad de estar sometidos a esas leyes.”*<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> *Ibíd.*, p. 234. Dorfles apunta a lo mitagógico.

<sup>37</sup> *Ibíd.*, p. 235.

<sup>38</sup> *Ibíd.*, p. 243.

### 2. 4. 3. Surgimiento del filme y la novela (1968).

El director de cine Stanley Kubrick decidió realizar un filme de ciencia ficción a partir del interés por el tema de la vida más allá de nuestro planeta. Tras leer *El centinela* de Arthur C. Clarke, se contactó con el mismo autor del relato, y trabajaron juntos en la realización del guión. Kubrick estrenaría el filme el día 1 ° de abril de 1968 a los críticos neoyorquinos, y el 6 del mismo mes al público en general luego de cortar 19 minutos de metraje que consideró prescindible (correspondientes en total al “vals” en el espacio y a escenas de Frank Poole en el espacio). El filme tuvo éxito de crítica, mas gozó de poca aceptación del público popular por lo enigmático de su trama. Sin embargo, obtuvo numerosos premios, incluyendo varias nominaciones y la obtención de un premio Óscar. Meses después, a finales del mismo 1968, Arthur C. Clarke publicaba la novela homónima del filme, pero se trataba de *su* versión novelada de trabajo realizado junto a Kubrick. Por ello, si bien la novela da luces sobre los aspectos que en el filme no se explican de manera clara, tampoco se ajusta completamente al guión, de modo que omite algunas situaciones y da énfasis a otras situaciones, siguiendo las pautas del género de la ciencia ficción al que pertenecía.

Aunque los tres relatos en conjunto –cuento, filme y novela- llevan en sí una idea general con distintas variaciones, para efectos de este trabajo se tomará el filme como pilar y objeto de estudio, ya que tanto el cuento como la novela se hicieron conocidos a partir de aquél; además, el primero brinda los trazos de una idea general que se convertiría posteriormente en el filme, mientras que la segunda es más bien un soporte para aclararlo. Por último, ha sido el filme el que más ha perdurado a través del tiempo, siendo el más reconocido y el que se ha convertido en referencia obligada a la hora de hablar sobre el género de ciencia ficción.

#### 2. 4. 4. El filme: *2001: Una odisea espacial*.

El filme *2001: Una odisea espacial* contiene algunas características específicas que la hacen muy especial: se trata de un relato de 139 minutos de duración, pero con sólo 40 minutos de diálogo; describe diversos “momentos” temporales del hombre: la prehistoria, el futuro y un lugar más allá de nuestro tiempo conocido. Todo ello abarcando millones de años y en donde, más que el diálogo, los principales protagonistas los efectos visuales, la música y un extraño monolito cuyo origen, significado y propósito nunca son expresados durante el transcurso del filme. Así, se podría decir que en vista de los vagos datos que proporciona para realizar una lectura concreta y específica, *2001* sería un filme demasiado “personal” de Kubrick, difícilmente entendible. Pero como en la historia, ningún filme es completamente inocente<sup>39</sup> y, aun en un pequeño grado, el realizador sabe lo que quiere comunicar. Y de hecho, el mismo Kubrick explica como debe “leerse” su realización: como una especie de *sinfonía visual*: “Jamás traté de dar, con esta película, un mensaje traducible en palabras. *2001* es una experiencia de tipo no verbal: a lo largo de dos horas y 19 minutos de película hay apenas 40 minutos de diálogo. Traté de crear una experiencia visual que trascendiera las limitaciones del lenguaje y penetrara directamente en el subconsciente con su carga emotiva y filosófica (...) Quise que la película fuera una experiencia intensamente subjetiva que alcanzara al espectador a un nivel interno de conciencia, como lo hace la música; “explicar” una sinfonía de Beethoven sería castrarla (...) El público tiene entera libertad de especular en torno al significado filosófico y alegórico de la película (...).”<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Ferro, Op. Cit., p. 24.

<sup>40</sup> Kagan, Norman, *Stanley Kubrick*, Barcelona, Editorial Lumen, 1976, p. 286.

## 2.5. La metodología.

### 2.5.1. La cultura como texto.

El tratamiento que seguiré para lograr una aproximación adecuada al filme será tomando como eje los estudios sobre la semiótica de la cultura de Yuri A. Lotman. En primer lugar, cabe indicar que “cultura” se entiende como una forma de estructurar la realidad, esto es, de ordenar lo que naturalmente no está ordenado en el mundo que nos rodea, de modo que el hombre pueda vivir en este mundo: “*la cultura es un generador de estructuralidad; es así como crea alrededor del hombre una socio-esfera que, al igual que la biosfera, hace posible la vida, no orgánica, obviamente, sino de relación.*”<sup>41</sup> La cultura, además, es creación de una colectividad o grupo, de modo que representa sólo una parte del conjunto universal; es sólo una estructura menor de una estructura mayor.

De la idea de estructura se desprende el rasgo más importante y el que más nos interesa para esta investigación, que es que toda cultura puede ser considerada como *un sistema de signos*.<sup>42</sup> Lotman parte de los estudios del lingüista suizo y fundador de la lingüística estructural Ferdinand de Saussure, para quien la definición de los mecanismos del lenguaje se basaba en que en la lengua todo se reduce a las “diferencias” y a las “combinaciones” (mecanismo de semejanzas y diferencias). Esto ayudó a comprender un fenómeno social complejo como el lenguaje, creando además un esquema general de la comunicación y la teoría general de los sistemas de signos. Con ello Lotman equipara cultura a texto, entendiendo ambos como sistemas conformados por signos. Por signo se entiende a aquel elemento comunicativo cuya característica esencial es la capacidad de ejercer una función de reemplazamiento o sustitución que se remite al ser, objeto o fenómeno que reemplaza o sustituye, facilitando el intercambio de

---

<sup>41</sup>Lotman, Y., *Semiótica de la cultura*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1979, p. 70.

<sup>42</sup> *Ibíd.*, p. 68.

información en la sociedad: “*el hombre vive rodeado de objetos de dos tipos distintos: unos objetos son utilizados directamente, no sustituyen a nada ni son sustituibles. Son insustituibles el aire que respiramos, el pan, la vida, el amor, la salud. Al mismo tiempo el hombre se encuentra rodeado de objetos de un valor social, de un valor que no está expresado en sus propiedades materiales directas.*”<sup>43</sup> Así, un signo “existe” al sustituir algo más importante que sí mismo

Sin embargo, y como señalaba Saussure, el verdadero valor del signo –y el que le da consistencia- es que forma parte de un sistema, pues un fenómeno sólo puede llegar a convertirse en portador de significado (signo) a condición de que establezca una relación con otro signo o con un no-signo. La relación de sustitución del signo produce el llamado significado *semántico*, mientras que la relación con los otros signos dentro de un sistema –o conjunción- produce el significado sintagmático.<sup>44</sup>

Para organizar o estructurar lo que no está estructurado ni organizado, la cultura debe cumplir dos requisitos: primero, debe poseer una gran capacidad “modelizadora”; esto es, la capacidad de poder describir la mayor cantidad posible de objetos, junto con expresar, a la vez, como inexistentes a aquellos que su capacidad no permite describir. Segundo, su forma de sistema –sistematicidad- debe ser considerada por la colectividad como un instrumento para organizar aquello que naturalmente no está organizado. Para lograr esto, la cultura se basa en o que Lotman llama *dispositivo estereotipizador: el lenguaje*. El lenguaje es un sistema de signos ordenados utilizados para la comunicación, que posee una función social consistente en intercambiar, almacenar y acumular información. Por estas características, el lenguaje posee un carácter *semiótico*. Al ser un sistema de signos, el lenguaje posee en sí mismo el principio de estructuralidad –más específicamente el lenguaje natural- que “*obliga a los hombres a interpretar como estructuras fenómenos cuya estructuralidad, en el mejor de los casos, no es evidente.*”<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Lotman, Y., *Semiótica y estética del cine*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1979, p. 8.

<sup>44</sup> Ver glosario al final de este trabajo.

<sup>45</sup> Lotman, *Semiótica...*, Op. Cit., p. 70.

La cultura obtiene el modelo de estructuración de la realidad a partir del lenguaje; y éste se determina a partir de la cultura en que subyace. Como se observa, ambos ejes se soportan y complementan mutuamente. Por eso se señala que la cultura es modelizante y modelizada a la vez.

Lotman concuerda con Levi-Strauss al considerar que la cultura se expresa en un determinado “sistema de prohibiciones y prescripciones” que daría a los individuos de una sociedad determinada las pautas para desenvolverse en ella. Estas pautas es información que perdura en el tiempo o *memoria no hereditaria*,<sup>46</sup> pues pertenece a una colectividad, que la conserva y transmite. De aquí se desprende el papel que juega la experiencia histórica para la cultura, ya que aquella información que se acumula y transmite son las denominadas “reglas” o “programas” que han tenido éxito para luego convertirse en memoria; y sólo al ser memoria se puede hablar de cultura, que al final es autoacumulación.

La cultura como un sistema de signos sometidos a reglas podemos verla como un lenguaje (esto es, un sistema semiótico utilizado para transmitir información). En ella existen tres tipos de lenguajes:

- a) los lenguajes naturales (ruso, español, etc.);
- b) los lenguajes artificiales (código de la carretera, lenguajes científicos, etc.), y
- c) los lenguajes secundarios (como el arte, etc.).

La lengua natural es un sistema de “modelización” primario; los lenguajes secundarios mencionados también se les llama *sistemas de modelización secundarios* (SMS), denominados así no por ser secundarios –o inferiores- a ella, sino por el hecho de que toman como modelo a la lengua natural, pues “*a partir de las lenguas naturales se conforman los sistemas culturales: arte, literatura, etc.*”<sup>47</sup> Esto es importantísimo:

---

<sup>46</sup> *Ibíd.*, p. 71.

<sup>47</sup> *Ibíd.*, p. 24. Como señala Lotman en la relación entre el sistema verbal y el sistema icónico.

podemos considerar la cultura como un mecanismo plurilingüe dado que ninguna cultura puede definirse como una sola lengua; es por ello que conforma un sistema de lenguajes, cuyas manifestaciones concretas son textos.

Ahora bien, la cultura, como organismo que organiza y conserva la información, se preocupa de la *longevidad*, tanto la de los textos de la memoria colectiva, como de la longevidad del código de la memoria colectiva. En el primer caso, la longevidad de los textos se relaciona con la validez<sup>48</sup> y permanencia de éstos dentro de una cultura determinada; una jerarquía de los textos dentro de una cultura se correspondería, así, a una jerarquía de los valores; en cuanto a la longevidad del código, éste apuntaría a la constancia de sus elementos estructurales de fondo, cambiando y conservando a la vez la memoria de los estados precedentes. De este modo, la cultura –como memoria longeva de la colectividad- se le da contenido en las siguientes formas:

- 1) Mediante el aumento cuantitativo del volumen de los conocimientos por medio de los variados textos;
- 2) Realizando una “redistribución” al interior de la estructura de una cultura, de modo de otorgar nuevas consideraciones al hecho memorizable modificando la valoración jerárquica –orden de importancia- de lo que está registrado en la memoria, y
- 3) Por el olvido: al haber una selección de hechos sobre otros, inevitablemente los elegidos pasan a ser elementos del texto, mientras que el resto son declarados inexistentes.

---

<sup>48</sup> “Los textos que pueden considerarse más válidos son aquellos de mayor longevidad.” *Ibíd.*, p. 73.

### 2.5.2. Semiótica y Cine.

En primer lugar, se debe aclarar que un filme es, por su naturaleza, una narración, un relato, una historia. Toda narración es un acto de comunicación, por lo que un filme es comparable a un texto en cuanto comunica. Entonces, está compuesto de:

- 1) Un transmisor de la información (el emisor).
- 2) Un receptor de la información (el destinatario).
- 3) El canal de comunicación, o sea, todo lo que facilite la comunicación: el cable telefónico, el lenguaje natural, un sistema de costumbres.
- 4) El mensaje (el texto). Al respecto, Lotman señala a modo de ejemplo, que carta e imagen son el texto, el mensaje, pues *“ambos son fenómenos semióticos, porque incluyen en sí no objetos, sino sustitutos de objetos.”*<sup>49</sup>

Para Lotman, el concepto de lenguaje es aplicable a todos los sistemas de comunicación de la sociedad humana; por ello si el cine se trata, ciertamente, de un sistema de comunicación,<sup>50</sup> es también comparable al lenguaje, y analizable como él. Así, un filme puede presentarse como un *texto*, pues está constituido por signos ordenados cuya función es comunicar, de modo que es posible su “lectura” si se conoce la correlación entre los elementos de la expresión y los del contenido: es una especie de análisis filológico.

Para Lotman, el análisis textual o conocimiento textual<sup>51</sup> sigue una determinada línea, la cual es:

---

<sup>49</sup> Lotman, *Estética...*, Op. Cit., p. 51.

<sup>50</sup> “El director, el guionista, los actores hacen un film porque quieren transmitir algo. Su fin es una carta, un mensaje dirigido a los espectadores. Mas, para comprender ese mensaje, hay que conocer el lenguaje en el que está escrito.” *Ibíd.*, p. 10.

<sup>51</sup> Conocimiento textual: la decodificación de un mensaje. Mensaje: la información que surge en un texto dado. Lotman, *Semiótica...*, Op. Cit., p. 28.



- 1° La recepción del mensaje.
- 2° La elección y/o elaboración del código.
- 3° La confrontación entre texto y código.

Se aprecia que al considerar la cultura como fenómeno sígnico se evidencia que lo habitual es que *“los que intercambian información no usen un código común sino dos diferentes que hasta cierto punto se interseccionan.”*<sup>52</sup> Es, entonces, una especie de traducción, una re-codificación del mensaje emanado por y desde el emisor.

Como se señaló, el cine se inscribe dentro de los SMS, en el cual se halla el arte; de este modo, se puede comparar el lenguaje cinematográfico con el lenguaje natural (como sistema sígnico) no sólo a nivel del signo semántico, sino también a nivel de sintaxis (entendida ésta como la encadenación de signos para formar cadenas sintagmáticas). Al ser modelizados por el lenguaje natural, *“los sistemas no verbales o los destinados a la comunicación en circuito cerrado, están en una u otra medida neutralizados por el tipo dominante de comunicación. Por eso al modelar un “relato de imágenes”, le aplicamos el esquema de la narración verbal.”*<sup>53</sup>

La importancia del arte radica no sólo en representar la realidad –el mundo- sino en convertir *“las imágenes del mundo en signos, él llena el mundo de significados. Los signos no pueden estar vacíos de significado; ellos tienen que portar información.”*<sup>54</sup> por ello, cada imagen en la pantalla es un signo que tiene significado, que es portadora de información. Y en dos sentidos; primero las imágenes en la pantalla reproducen los objetos del mundo real (entonces se establece entre ambos una relación semántica). A la

---

<sup>52</sup> *Ibíd.*, p. 29. Este esquema se opone –y deja obsoleto- al de autores como Jakobson, que consideraba el acto comunicativo como una transmisión pasiva de información.

<sup>53</sup> Lotman, *Estética...*, Op. Cit., p. 88.

<sup>54</sup> *Ibíd.*, p. 21. Por ello, “la misión del arte no es simplemente reproducir el objeto, sino hacer de él un portador de significado.”

vez, las imágenes en la pantalla pueden tomar significaciones complementarias a la semántica, dependiendo de su manipulación a través del montaje, la luz, etc.

Podemos considerar al plano como el elemento base del lenguaje fílmico, como la unidad que permite aislar cualquier detalle. Haciendo la analogía entre filme y lenguaje, el plano adquiriría en cierto modo las características de la palabra (como elemento del lenguaje), por lo que gozaría de la libertad de la palabra al ser capaz de subrayarlo o combinarlo con otros planos, de acuerdo a las leyes de la proximidad semántica, no natural, con el fin de emplearlo en un sentido figurado, metafórico, etc. Como señala Lotman, la definición de plano, como la de palabra en lingüística, no parte de la *“descripción de su materialidad estática, sino en correlación funcional con el todo.”*<sup>55</sup> Así, la mejor definición es la que apunta a su función. Además el plano, como la palabra, tiene una significación; pero no es el único con significación cinematográfica: *“también tienen significación unidades más pequeñas, como son los detalles del plano, y unidades más grandes, las secuencias.”*<sup>56</sup>

Si bien las imágenes que se ven proyectadas en una pantalla –planos como signos- se refieren a objetos reproducidos desde la realidad, cuando ese espacio infinito que es la realidad se convierte en plano, las imágenes devienen signos y pueden llegar a significar algo más de que una mera reproducción visual. Su rasgo más especial es la capacidad que tienen de pasar de ser estas simples impresiones de la realidad a transformarse en “palabras” del lenguaje cinematográfico. Estas “palabras” (la imagen visual proyectada) consiguen sentido solamente a través de la convencionalidad de la imagen cinematográfica. El plano supera la libertad en el movimiento temporal mediante el montaje. La sucesión de dos planos no es sólo la suma de ellos dos, sino que confluyen hacia una unidad de sentido complejo de un nivel superior.

---

<sup>55</sup> *Ibíd.*, p. 39.

<sup>56</sup> Lotman, *Semiótica...*, Op. Cit., p., 39.

De este modo, si las primeras significaciones están presentes en un plano aislado, para las significaciones complementarias es necesaria una serie, una continuidad de planos. Sólo mediante este encadenamiento se revela el mecanismo de las diferencias y de las combinaciones –como en la teoría de Saussure- gracias a las cuales se destacan ciertas unidades semánticas secundarias. Así, la significación que se produce en el filme es, en definitiva, información, como “*un conjunto de estructuras intelectuales y emocionales que ejercen sobre el espectador una acción compleja, que va de la simple impresión de las células de su memoria a la transformación de su personalidad.*”<sup>57</sup> El examen de este mecanismo constituye la esencia semiótica del film. En este sentido, lo que se observa, emociona e impresiona durante la proyección de un filme tiene una significación. Ejemplo del logro de una significación a través de la manipulación de la imagen llevada a cabo por el lenguaje cinematográfico es el de la repetición de un objeto en la pantalla (condición propia de la narrativa), que produce que el signo del objeto comience a alejarse de su significado visible (como veremos en *2001* con el Monolito): “*la repetición atenúa las significaciones materiales y destaca las significaciones abstractas, lógicas o asociativas.*”<sup>58</sup>

Un filme puede contener distintos niveles de lectura de su significación (a nivel de plano, de secuencia). El filme *2001: Una odisea espacial*, se analizará en un primer momento a través de sus grandes secuencias (ver tablas). Luego seguirá un análisis mediante la división en escenas,<sup>59</sup> las cuales en conjunto conforman las tres grandes unidades del filme: El amanecer del hombre (*The Dawn of Man*), Misión a Júpiter: 18 meses más tarde (*Jupiter Mission: 18 Months Later*)<sup>60</sup> y Júpiter y más allá del infinito (*Jupiter and Beyond the Infinite*). Se obtendrá la significación a través de las escenas, de manera de lograr una mejor interpretación.

---

<sup>57</sup> *Ibíd.*, p. 59. “Todo lo que en un film pertenece al arte *tiene significación*, es portador de información.”

<sup>58</sup> Lotman, *Estética...*, Op. Cit, p. 64.

<sup>59</sup> La escena es una parte de la película “que está unida en tiempo y lugar, está hecha de una serie de tomas de varios ángulos y filmada en una sesión. La escena es intermedia entre la toma y la secuencia, siendo la toma menor y la secuencia mayor.” De Muñoz, Ernesto, *¿Qué es el cine?*, Santiago, Editorial Universitaria, 1999, p. 28.

<sup>60</sup> Donde hay un pequeño interludio denominado Intermedio (*Intermision*).

### 3. Análisis del texto Fílmico.

*2001: Una odisea espacial.*

Primera Unidad: **El Amanecer del Hombre** (secuencia de la prehistoria, desde 0:04:38 a 0:19:47, donde la acción ocurre en una especie de desierto o llanura africana, hace millones de años).

<b>Tiempo.</b>	<b>Lugar.</b>	<b>Actantes.</b>	<b>Narraciones.</b>	<b>Secuencias.</b>
0:04:38 a 0:19:47.	Llanura.	Un grupo de hombres-mono (A). Un grupo de tapires.		El Amanecer del Hombre.
	Un grupo de rocas.	Un leopardo. El grupo de hombres-mono (A).		
	Lecho casi seco de un río.	Un grupo de hombres-mono (B). El grupo de hombres-mono (A).	Descripción de la inestable y peligrosa vida cotidiana de los hombres-mono.	
	Un grupo de rocas.	Un leopardo. El cadáver de una cebra.		
	Dentro de una cueva (guardia de los hombres-mono). -----	El grupo de hombres-mono (A). -----	-----	

	Fuera de la cueva (guarida de los hombres-mono).	El grupo de hombres-mono (A). El Monolito.	El encuentro entre un grupo de hombres-mono y el Monolito.	El Amanecer del Hombre.
	Un grupo de rocas.	El grupo de hombres-mono (A). Moonwatcher.		
	-----	-----	-----	
	Llanura.	El grupo de hombres-mono (A). Moonwatcher.	Los resultados (progreso evolutivo) de los hombres-mono tras el encuentro con el Monolito.	
	Alrededor de la cueva (guarida de los hombres-mono).	El grupo de hombres-mono (A).		
	Lecho casi seco de un río.	Un grupo de hombres-mono (B). El grupo de hombres-mono (A).		

Primera Unidad (segunda parte<sup>61</sup>): **El Amanecer del Hombre** (secuencia en el espacio exterior y en la Luna; desde 0:19:48 a 0:54:36).

<b>Tiempo.</b>	<b>Lugar.</b>	<b>Actantes.</b>	<b>Narraciones. Secuencias.</b>
0.19.48 a 0:54:36.	Dentro de una nave espacial de pasajeros.  ----- Dentro de la Estación Espacial.	Dr. Heywood Floyd. Una azafata. Dos pilotos. Los técnicos del puerto de la Estación Espacial.  ----- Dr. Heywood Floyd. La azafata del ascensor. La recepcionista del nivel D. Señor Miller, jefe de seguridad de la Estación. La mujer (en el monitor) del Identificador de Huellas Vocales. Su hija (desde el monitor). Voz femenina del altoparlante. Elena, antigua amiga de Floyd. Andrei Smyslov. Dra. Kalinan.	La nave se dirige hacia la Estación Espacial (desde la Tierra).  ----- La llegada de Floyd a la Estación; prelude se su viaje a la Base lunar de Clavius.
0.19.48 a 0:54:36.			El Amanecer del Hombre.

<sup>61</sup> El eslabón que une ambas secuencias es el lanzamiento del hueso que el hombre-mono Moonwatcher realiza hacia el cielo, el que al caer se convierte en una nave espacial que flota en el espacio (elipsis de millones de años).

	<p>-----</p> <p>Dentro de una cápsula espacial.</p>	<p>Dra. Stretyneva. (Los cuatro últimos son científicos rusos).</p> <p>-----</p> <p>Heywood Floyd. Las azafatas. Los mayordomos. Los pilotos. Técnicos del puerto de alunizaje. Tres astronautas exploradores.</p>	<p>.</p> <p>-----</p> <p>Se describe la vida dentro de la cápsula, que va desde la Estación Espacial a la Luna; alunizan.</p>	
<p>0.19.48 a 0:54:36</p>	<p>Una sala de asambleas, en la base lunar de Clavius.</p> <p>-----</p> <p>El interior de una cápsula espacial pequeña o “bus lunar.”</p> <p>-----</p>	<p>Heywood Floyd. Dr. Raphael Halvorsen. Bill. Un fotógrafo. Un grupo de oyentes.</p> <p>-----</p> <p>Heywood Floyd. Dr. Halvorsen. Bill. Dos pilotos en su cabina. El técnico de la pista de alunizaje.</p> <p>-----</p>	<p>Floyd da un discurso sobre lo que pasa en la Luna.</p> <p>-----</p> <p>Explican a Floyd las características del descubrimiento; la cápsula aluniza</p>	<p>El Amanecer del Hombre.</p>

0.19.48 a 0:54:36.	Dentro de una excavación, sobre la superficie de la Luna.	Dr. Heywood Floyd. Dr. Halvorsen. Bill. Tres exploradores más (todos con trajes espaciales) El Monolito.	Llegan junto al Monolito desenterrado.	El Amanecer del Hombre.
--------------------------	---	--	--	-------------------------

Segunda Unidad: **Misión a Júpiter: 18 Meses Más Tarde** (que va desde 0:54:37 a 1:56:54. Ocurre en el espacio exterior, en viaje hacia Júpiter; contiene un breve intermedio).

<b>Tiempo.</b>	<b>Lugar.</b>	<b>Actantes.</b>	<b>Narraciones.</b>	<b>Secuencias.</b>
0:54:37 a 1:56:54.	Dentro de la nave espacial <i>Discovery I</i> .	Frank Poole, astronauta. David Bowman, astronauta. HAL-9000, súper computadora. Reportero Martín Amer. El comentarista del programa. Dr. Hunter. Dr. Kaminsky. Dr. Kimball. (Los 3 hibernados). Los padres de Poole, a través de un monitor. Control de Misión (desde una pantalla).	Se narra la vida normal de los astronautas. Ven por televisión una entrevista hecha a ellos previamente.	Misión a Júpiter: 18 Meses Más Tarde.



	<p>-----</p> <p>El exterior de la <i>Discovery I</i></p> <p>-----</p> <p>Dentro de la nave espacial <i>Discovery I</i>.</p>	<p>-----</p> <p>David Bowman. Frank Poole. HAL-9000.</p> <p>-----</p> <p>David Bowman. Frank Poole. HAL-9000. Control de la Misión.</p>	<p>-----</p> <p>Bowman reemplaza una pieza de comunicación.</p> <p>-----</p> <p>Revisan la pieza que falla.</p>	
<p><b>1:27:17</b> a <b>1:30:01.</b></p>			<p><b>Pantalla en negro. Música de fondo igual a la del comienzo del filme</b></p>	<p><b>Intermedio.</b></p>
<p>0:54:37 a 1:56:54.</p>	<p>El exterior de la <i>Discovery I</i>.</p> <p>-----</p> <p>El interior de la <i>Discovery I</i>.</p> <p>-----</p> <p>El exterior del <i>Discovery I</i></p> <p>-----</p>	<p>David Bowman. Frank Poole. HAL-9000.</p> <p>-----</p> <p>HAL-9000. Dr. Hunter. Dr. Kaminsky. Dr. Kimball. (Los 3 hibernados).</p> <p>-----</p> <p>David Bowman. HAL-9000.</p> <p>-----</p>	<p>Mientras Poole se dirige a cambiar la pieza, Hal lo asesina. Bowman va en rescate el cuerpo, en una cápsula.</p> <p>-----</p> <p>Hal asesina a los tres hibernados.</p> <p>-----</p> <p>Bowman entra a la nave por la fuerza, ante la negativa de Hal.</p> <p>-----</p>	<p>Misión a Júpiter: 18 Meses Más Tarde.</p>

	Dentro de la <i>Discovery I</i> .	David Bowman. HAL-9000. Dr. Heywood Floyd (una grabación en un monitor).	Bowman “asesina” a Hal, y se entera del verdadero objetivo de la misión a Júpiter.	
--	-----------------------------------	---	--	--

Tercera Unidad: **Júpiter y Más Allá del Infinito** (sucede en el espacio exterior cerca de Júpiter. Desde 1:56:58 a 2:20:21).

**Tiempo. Lugar. Actantes. Narraciones. Secuencias.**

Tiempo.	Lugar.	Actantes.	Narraciones.	Secuencias.
1:56:58 a 2:20:21.	El espacio exterior, cerca de Júpiter.	El Monolito. David Bowman (en una cápsula espacial).	El Monolito flota cerca de Júpiter; guía a Bowman (que está en una cápsula espacial).	Júpiter y Más Allá del Infinito.
	Un túnel dimensional.	David Bowman.	Bowman viaja a través de este túnel.	
	Una sala moderna decorada al estilo Luis XVI.	David Bowman (joven). David Bowman (más viejo). David Bowman (mucho más viejo). David Bowman (en el lecho de muerte). El Monolito. La “Criatura Estelar.”	Bowman pasa por una serie de transformaciones hasta convertirse en “Criatura Estelar.”	

	El espacio exterior, sobre la Tierra.	La “Criatura Estelar”.	Contempla la Tierra y el espacio.	
--	---------------------------------------	------------------------	-----------------------------------	--

### 3.1. Análisis por escenas.

#### Presentación.

(0:00:00 a 0:02:56).

Abre con la pantalla en negro; de fondo la pieza musical *Atmospheres* (de Gyorgy Ligeti), música confusa, misteriosa, tensa, pero –tras un clímax- lentamente se apaga.

(0:02:57 a 0:03:07).

Aparece el logo de Metro Goldwyn Mayer –un fondo azul y la figura del león en líneas doradas-; desaparece con un fundido en negro.

(0:03:08 a 0:04:35).

La película abre mostrando el alineamiento de la Tierra, la Luna y el Sol, donde el último asciende lentamente hacia el cenit; la luz cada vez es más intensa. Se escucha la melodía *Also sprach Zarathustra*<sup>62</sup> de Richard Strauss, da la idea de un amanecer glorioso, de una grandeza universal (mientras se muestran los créditos principales del filme).

---

<sup>62</sup> Así hablaba Zarathustra.

**El Amanecer del Hombre (*The Dawn of Man*).** (Desde 0:04:36 a 0:54:36).

(0:04:38 a 0:05:20).

A través de una serie de tomas, se muestra un amanecer, junto con el sonido de grillos y pájaros: todo se conjuga para dar la idea de un amanecer; aparecen la frase “*The Dawn of Man*.” Amanece completamente sobre la Tierra.

(0:05:21 a 0:06:14).

Ahora se observa una llanura desértica,<sup>63</sup> salpicada con pequeñas dunas, rocas e insignificantes arbustos a ras del suelo; predominan los colores ocres y grises, y se escucha el sonido del viento, que agudiza la idea de desierto y soledad. Aparecen también los huesos de algún animal prehistórico, de grandes colmillos, y luego una osamenta de forma humanoide, entre la tierra arenosa y piedras (señala la presencia de peligros).

(0:06:15 a 0:07:28).

Aparecen algunos hombres-mono (antepasados del hombre, posiblemente australopitecos) alimentándose de plantas, y conviviendo pacíficamente con unos animales extraños (tapires) Se suceden una serie de secuencias donde se ven a los hombres-mono desenvolviéndose en su vida cotidiana (socializando, comiendo, explorando, etc., reforzando la idea de que eran herbívoros y apacibles). En muchas secuencias aparecen restos de animales –huesos- lo que indica la presencia de carnívoros (peligros). Los hombres-mono se molestan con los tapires, pues buscan la misma comida. Los asustan, empujándolos, pero no los atacan ni matan.

---

<sup>63</sup> “Panorámica de cinerama que nos muestra un tranquilo paisaje desértico.” Kagan, Norman, *Stanley Kubrick*, Barcelona, Editorial Lumen, 1976, p. 212.

(0:07:29 a 0:07:49).

Un grupo de hombres-mono que explora cerca de unas rocas altas son atacados por un leopardo. No tienen cómo defenderse, y se infiere que el felino mata a uno de ellos; el resto se escapa. Su precariedad se hace evidente.

(0:07:51 a 0:09:54).<sup>64</sup>

Un grupo de hombres-mono (A) está bebiendo agua de un escuálido charco que antes era el lecho seco de un río. Se nota que es una época de sequía, y los recursos son más escasos (más competencia). Otro grupo de hombres-mono (B), llega compitiendo por la poca agua que hay. Se produce un enfrentamiento entre ambos bandos, pero sólo con gritos, gestos y saltos violentos, sin contacto físico. Finalmente, del grupo (B) obtiene el triunfo; el grupo (A) huye, intimidado. El clan ganador (B) bebe el agua ganada.

(0:10:00 a 0:11:40).

Atardece. Se observa la guarida del leopardo (cuyos ojos brillan intensamente; mientras se escucha levemente su rugido). Él está echado junto a su presa muerta, el cadáver de una cebra. Ahora cae la noche, y oscurece sobre la guarida de los hombres-mono – una especie de cueva en unas rocas. Están juntos, en cuclillas o acostados, silenciosos, atentos a cualquier sonido sospechoso que pudiera avisar la presencia de un depredador. El rugido del leopardo se escucha cerca. Los rostros y posturas de los hombres-mono expresan inseguridad y nerviosismo.

Hasta esta parte se aprecia que este hombre-mono (nuestro antepasado) era sobrepasado por su entorno, por la naturaleza que lo rodea, la que no entiende ni puede controlar. Su vida se traduce en precariedad y vulnerabilidad.

---

<sup>64</sup> Los vacíos en el tiempo se deben al uso del fundido en el cambio de una escena a la otra.

(0:11:48 a 0:14: 32).

Amanece, y los hombres-mono ven que frente a su guarida se encuentra en Monolito<sup>65</sup>, un rectángulo perfecto de color negro metálico, de unas tres veces el tamaño de uno de los hombres-mono, apoyado de pie sobre el suelo; de fondo, progresivamente, suena la melodía: *Réquiem for Soprano, Mezzo Soprano, Two Mixed Choirs & Orchesta*, de Gyorgy Ligeti. Los hombres-mono salen de la guarida, asustados de aquella rara estructura, gritando y saltando, como si fuera enemigo; El líder se acerca lentamente al monolito, acercando su mano a él, con miedo; gradualmente, el resto del grupo se va acercando. Ya no hay gruñidos de los hombres-mono; el fondo sonoro ocupa totalmente la escena, con un coro de voces distorsionadas.<sup>66</sup> Ahora todos los hombres-mono tocan el Monolito con las palmas de las manos, y recorren su textura; ya no hay miedo, sino asombro y “respeto.” Arriba, en el cielo, se observa la parte superior del Monolito contra un cielo que atardece; y que muestra la conjunción de la Luna con el Sol.<sup>67</sup>

El encuentro con el Monolito es casi místico; si bien al principio provoca pavor, luego éste se transforma en admiración y respeto; todos los hombres-mono participan, palpándolo. La configuración del eclipse, como antaño, predice que algún suceso va a ocurrir.

---

<sup>65</sup> Kubrick ideó el uso del Monolito a partir de los bloques de piedra de Stonehenge: “*the idea of a magical alignment of the sun, the Earth, and the Moon, or of Jupiter and its moons, was used throughout the film to represent something magical and important about to happen. I suppose the idea had something to do with the strange sensation one has when the alignment of the sun takes place at Stonehenge.*” Agel, Jerome (editor), *The making of Kubrick’s 2001*, New York, The New American Library, Inc., Primera edición Abril de 1970, p. 80.

<sup>66</sup> “Es un momento sin palabras, primitivo, poético (...) como un collage frenético de todas las composiciones religiosas del mundo.” Kagan, Op. Cit., p. 213.

<sup>67</sup> “Arriba, sobre sus cabezas, sin que nadie repare en ello, el sol y la luna se mueven hacia el cenit a lo largo de un plano vertical que incluye al monolito: es la configuración de un eclipse.” Kagan, Op. Cit., p. 213

(0:14:33 a 0:14:58).

Los hombres-mono están ahora explorando el mismo lugar donde antes uno de los suyos cayó bajo las garras del leopardo. La zona es seca, arenosa, y con algunos restos óseos esparcidos.

(0:14:59 a 0:16:55).

El líder del grupo (A), Moon-Watcher, está inspeccionando algunos de estos huesos, partes tal vez de algún animal. De repente se queda quieto; al parecer está “pensando” en algo (se muestra la toma anterior que vaticinaba el eclipse, como si lo recordase). Lentamente suena la melodía de *Also sprach Zarathustra*; toma un hueso y comienza a golpearlo cada vez más fuerte contra los otros restos y el suelo. Luego, en una toma majestuosa de Moonwatcher entre el cielo azul con enormes nubes blancas y la tierra, golpea repetidas veces, hasta que toma el extremo del hueso con ambas manos y golpea un cráneo a su izquierda, que se hace pedazos. Aparece la imagen de un tapir que cae violentamente, y el rostro de Moonwatcher casi regocijándose ante su poder, golpea repetidas veces el cráneo y los huesos. Finalmente, y junto con el final de la pieza musical, lanza los huesos hacia arriba.

La escena es potente por su elocuencia: el líder del grupo –por lo mismo, el hombre-mono más apto-, ha utilizado su inteligencia para manejar y controlar los elementos a su voluntad. Pero con este nacimiento de la razón, la acompaña la violencia (que no se vive con culpa, sino todo lo contrario) como forma de imponerse al medio<sup>68</sup>; una especie de “trasgresión”, un primer paso para superar la naturaleza, cuya dependencia lo agobiaba. Es interesante añadir que el lugar donde transcurre la acción es el mismo donde ocurre el ataque fatal del leopardo a uno de los hombres-mono; hay una especie de aprendizaje a partir de la experiencia y el error. Esto se verá otra vez más adelante repetido.

---

<sup>68</sup> “Cassier insiste del mismo modo sobre el papel de la actividad técnica en los orígenes de la conciencia de sí. La herramienta permite al hombre descubrir su propia realidad por mediación de su eficacia. La técnica libera al hombre de la ley de la participación, que resuelve la totalidad de lo real según las implicaciones de la causalidad mágica.” Gusdorf, Op. Cit., p. 147. Una nueva herramienta no es sólo un nuevo paso para la constitución del mundo exterior, sino también para la formación de la conciencia de sí.

(0:16:56 a 0:18:04).

En la llanura desolada, Moonwatcher aparece en cuclillas, mirando a todos lados; lleva en una mano el “hueso-mazo”, y en la otra un trozo de carne, que devora. Ha “evolucionado”. Mira a todos lados, como asustado por su “pecado.” Luego se observa a todos los hombres-mono del grupo comiendo carne, y en varios sitios; incluso cerca de los tapires. Cae la noche sobre su guarida, pero no están dentro de ella; yacen afuera, ya sin miedo. Cerca de la cueva hay los restos de huesos, de los trozos de carne devorados. Han conquistado su mundo.

(0:18:05 a 0:19:50).

En el lecho seco de un río, el desplazado grupo (A) llega a reclamar el agua que les pertenecía; están gruñendo por el charco de agua con el otro grupo (B), pero esta vez vienen armados (con los huesos). Los del grupo (B) saltan y gritan; mientras que el grupo (A) avanza más despacio, silenciosos y seguros; además, caminan más erguidos que sus contrincantes. Matan al líder del grupo (B), y este grupo huye. Finalmente, Moonwatcher grita y lanza su hueso al aire;<sup>69</sup> el hueso gira elevándose en el cielo y, al caer, la toma cambia a una nave espacial que flota suavemente el espacio, en la elipsis más grande que ha conocido la historia del cine (millones de años pasaron en pocos segundos).

(0:19:51 a 0: 21:39).

En el espacio exterior –fondo negro con estrellas-, sobre la Tierra, se observan naves y satélites espaciales flotando o “danzando” al ritmo del vals *El Danubio Azul*, de Johann Strauss. Satélites y naves espaciales que giran en torno a la Tierra; son de un color blanco, de formas algo alargadas, aerodinámicas. La Tierra se ve como un grande y

---

<sup>69</sup> “El hombre-mono lanza el hueso hacia arriba, éste vuela por los aires, girando, y se convierte, dando un salto por encima de la historia, de la cultura y de la civilización, en un utensilio sutil y sofisticado de cuatro millones de años más tarde, un instrumento que vuela cumpliendo las tareas que le han asignado.” Kagan, Op. Cit., p. 214.



luminoso disco de luz. Aparece la estructura de una Estación Espacial, una enorme circunferencia que gira incesantemente. Un jet espacial de pasajeros se dirige lentamente a la estación, casi dejándose llevar por el ritmo del vals.

El vals de la escena da la idea de que todo el movimiento de las naves, la Estación y los mismos astros fueran un sistema en perfecto y armónico funcionamiento. Tras millones de años a partir de los hombres-mono, es la razón que ha conseguido controlar la naturaleza a niveles superlativos (más allá de las fronteras de la Tierra). El color blanco de las naves espaciales y la Estación sugiere pulcritud, pero también son una especie de huesos –“instrumentos” creados por el hombre- muy avanzados. Así, el hombre de este futuro es también un “mono”, sólo que con la capacidad de crear y manejar instrumentos más grandes y sofisticados.

(0: 21:40 a 0:25:25).

Aún con el fondo musical de *El Danubio Azul*, en el interior de la nave, se encuentra un hombre sentado durmiendo en la sala de pasajeros (está solo allí); un el brazo extendido,<sup>70</sup> y hay una pluma flotando al azar dentro de la cabina (por efecto de la gravedad). Entra una azafata (vestida de blanco, casi de enfermera), cuyos zapatos se adhieren al suelo; le cuesta algo mantener el equilibrio, debido a la ingravidez, por lo que debe afirmarse. Toma la pluma y se la coloca al durmiente en el bolsillo del pecho de su traje. En la cabina de control, los pilotos se disponen a entrar a la Estación Espacial.

(0:25:26 a 0:26:50).

En un ascensor, el pasajero del jet espacial, el Dr. Heywood Floyd, se levanta al llegar al piso deseado (el nivel “D” de la Estación Espacial). Se despide de la ascensorista y se dirige a la recepcionista de este nivel; ambos intercambian saludos de cortesía,

---

<sup>70</sup> “Gilliatt ve un paralelismo oculto: “El brazo del simio oscilando arriba y abajo, su ánimo subyugado por la liberación que constituye el hacer algo nuevo (...) Al contrario, Este brazo está cuidadosamente cubierto y decorado, pero es flojo, pasivo, blando.” Kagan, Op. Cit., p. 214.

diplomáticamente. Ésta parece conocerlo; intercambian frases de diplomacia. Llega Mr. Miller, el Jefe de Seguridad de la Estación Espacial –a quien Floyd buscaba-, con quien también intercambia frases de cortesía. Mr. Miller lo invita a pasar al Identificador de Huellas Vocales, y la Recepcionista les sugiere el número 17, para luego digitar el idioma “inglés” en su panel (se nota que es una Estación Espacial cosmopolita). Toda la decoración indica tecnología, limpieza y sobriedad: principalmente blanco, casi luminoso, el piso con líneas rectas y el techo divididos en cuadrados, dan la idea de una completa planificación en la estructuración del ambiente. Todo es minimalista, ordenado; casi no hay derroche. Floyd es franqueado por el Identificador de Huellas Vocales.

(0:26:51 a 0:27:34).

Luego, Floyd y Miller caminan por el pasillo de la Estación, que toma la forma curva de ésta<sup>71</sup> (por ello es de esta forma: al estar constantemente girando, la fuerza centrífuga hace que los individuos puedan caminar sin problemas sobre este pasillo, sin elevarse a pesar de estar en el espacio). Este pasillo es a la vez una especie de “sala de estar”, con sillones y mesas pequeñas donde la gente se reúne. El pasillo es luminosamente blanco, con el mismo orden de piso con líneas y el techo dividido en cuadros formas geométricas. Mientras caminan por el pasillo, Floyd y Miller se ven altos y esbeltos, como contrapartida de los hombres-mono de la primera parte; están acorde con el escenario tecnológico en el cual se encuentran. Floyd se da cuenta que pasa al lado de una cabina telefónica; al otro lado del pasillo, y le señala a Miller que tiene que hacer una llamada, y que lo espere en el restaurante donde iban a desayunar (para luego tomar la nave que lo llevaría desde la Estación a la Luna). Miller asiente.

---

<sup>71</sup> “Because of space station’s slow rotation, centrifugal force would press passengers down against floor with force that gave them sensation of normal weight. U. S. corporations manage Cape Kennedy, and it is expected that they will also be in space.” Agel, Jerome (editor), Op. Cit, p. 97.

(0:27:35 a 0:29:25).

Floyd entra en la cabina; mientras digita unos números (mientras tanto, por los parlantes se escucha una voz de mujer que repite dos veces: “*Mr. Travers, póngase en contacto con recepción*”/ *Will Mr. Travers please contact the Met Office?*). Rápidamente se comunica, y en la pantalla aparece la imagen de una niña de no más de 5 años, la hija de Floyd que está en la Tierra. La conversación que sostienen es trivial y monótona, como los diálogos de bienvenida con la recepcionista y Mr. Miller. Su intención era hablar con su esposa, pero esta se encontraba de compras; y Rachel, la niñera, estaba en el baño. Así, habla con su hija, que mañana estará de cumpleaños, al que Floyd no asistirá debido a su viaje.

(...).

**Hija:** ¿Por qué no? (*Why not?*).

**Floyd:** Sabes que tu papá está de viaje. (*Well, you know, Daddy’s traveling*). Lo siento, pero no podré ir. (*Very sorry about it, but I just can’t!*). Te voy a enviar un bonito regalo. (*I’m gonna send you a very nice present, though*).

**Hija:** Está bien. (*All right*).

**Floyd:** ¿Quieres algo en especial? (*Anything special that you want?*).

**Hija:** Sí. (*Yes*).

**Floyd:** ¿Qué? (*What?*).

**Hija:** Un teléfono. (*A telephone*).

**Floyd:** Ya tenemos muchos teléfonos. (*We’ve got lots of telephones already*). ¿No puedes pensar en otros regalos? ¿Algo muy especial? (*Can’t you think of anything else you want for your birthday? Something very special?*).

**Hija:** Sí. (*Yes*).

**Floyd:** ¿Qué? (*What?*).

**Hija:** Un nene lémur. (*A bush baby*).

**Floyd:** Bueno, ya veremos. (*A bush baby? Well, we’ll have to see about tha* ).

(...).

La incomunicación entre las personas como paradoja frente al impresionante avance de la tecnología en general y las comunicaciones en particular es una constante en las creaciones de Kubrick.<sup>72</sup> Floyd, a pesar de todos los instrumentos a disposición, no puede hablar con quien realmente desea; sólo sostiene un diálogo trivial con su hija; y tampoco, a pesar de los avances en los transportes, puede estar con ella en una fecha importante como su cumpleaños. Tal vez por estas “ausencias” ella pide de regalo un teléfono (¡!), que a Floyd le parece tan absurdo como un bebé lémur. Situaciones así se repetirán más adelante.

(0:29:26 a 0:33:41).

Tres mujeres y un hombre sobriamente vestidos están charlando en ruso en las butacas del pasillo de la Estación Espacial; de pronto aparece Floyd, e inmediatamente es reconocido por la mujer rubia y de más edad; es Elena, una antigua amiga de Floyd (también científica), que está en la Estación junto a otros tres científicos rusos –como ella-: la Dra. Kalinan, la Dra. Stretyneva y el Andrei Smyslov. Están en la Estación para dirigirse a la Tierra (señalan que van “hacia abajo”) tras ejecutar por tres meses la calibración de la nueva antena de Tchalinka. Hacen las presentaciones de rigor, tan monótonas como las anteriores. Smyslov lo reconoce (al parecer, Floyd es famoso) y lo invita a sentarse con ellos, y le ofrece algo de beber. Floyd se niega amablemente, argumentando que lo esperan pronto en el restaurante, por lo que se quedará solo algunos minutos.

El Dr. Smyslov parece interesado en información que posee Floyd; de hecho, todos están apoyados en el respaldo de sus asientos, menos Smyslov, que está inclinado más bien hacia adelante y con las piernas recogidas. Floyd pregunta a Elena por su marido Gregor. Elena le señala que está bien, pero que no se ven mucho debido a que él está en investigaciones submarinas en el Báltico (nuevamente el problema de la incomunicación). Floyd le pide que cuando lo vea le mande sus saludos. Luego, Floyd señala que se dirige a Clavius, una base lunar. Smyslov no puede contener un gesto de

---

<sup>72</sup> Sobre todo en el filme *Dr. Strangelove* (1964).

admiración, y comienza a preguntar a Floyd por los extraños sucesos que allí ocurren, que Smyslov llama “misterios”, uno de los cuales sería una presunta epidemia. Floyd, por su parte, no tiene muchos deseos de contestar, y se abstiene de hacerlo, diciendo que no le está permitido hablar sobre el tema. Por último, Floyd se retira amablemente, aduciendo que lo esperan para ir a Clavius.

(0:33:46 a 0:41:03).

Siguiendo la melodía de *El Danubio Azul* nuevamente, la pequeña cápsula Aries, una forma ovoide redonda y blanca, con la ventanilla de la cabina como una ranura de color rojo intenso, se dirige hacia la Luna, desde la Estación Espacial. Dentro va Floyd, durmiendo en un asiento con cinturones debido a la escasa gravedad (otra vez va solo en la sala de pasajeros). Esta secuencia es una especie de descripción de la vida en el interior de la cápsula. Las estancias dan la idea de comodidad, confort y seguridad. La cápsula finalmente aluniza.

Aquí, como las naves que flotaban al son del vals de Strauss, la vida cotidiana en las naves espaciales (se diría que están los hombres más “modernos”) es calmada, sin grandes riesgos y, como el vals, mecanizada (monótona).

(0:41:04 a 0:45:32).

La escena muestra una sala para asambleas donde están reunidos sentados cerca de una docena de hombres y mujeres alrededor de una mesa en forma de U; todo es sobrio y minimalista. No todos los asientos están ocupados, lo que indica que sólo se citó a un grupo selecto. Un inquieto fotógrafo de traje oscuro a cuadros saca fotos a los científicos, sobre todo al Dr. Floyd,<sup>73</sup> quien charla animadamente con dos de los convocados, uno a cada lado suyo; se nota que es el gran invitado de la jornada. Halvorsen se levanta y dirige al podio, da la bienvenida y presenta a Floyd como un

---

<sup>73</sup> A quien Norman Kagan considera un burócrata de torpe oratoria y modales. En Kagan, Op. Cit., p. 216.

distinguido amigo y colega del Consejo Nacional de Astronáutica. Hay aplausos generales; Floyd se para y camina hacia el podio. Halvorsen se vuelve a su puesto original.

Floyd señala que le agrada estar de regreso, y agradece a todos por su esfuerzo y los felicita por su descubrimiento, que quizás esté entre los más importantes de la historia de la ciencia. Observa que comprende que a sus oyentes no estén de acuerdo en la necesidad de llevar el asunto en secreto ni menos mentir, aduciendo la existencia de una epidemia en la base; principalmente por la inquietud que provocaría en sus parientes y amigos en la Tierra. Señala que repudia esta falsedad, pero es necesaria para evitar un shock cultural y una desorientación social si se publicasen los hechos prematuramente sin la preparación adecuada. Se revelará la verdad cuando el Consejo así lo crea prudente.

(0:45:33 a 0: 49:04).

Una pequeña nave –un “bus lunar”- vuela rápidamente sobre la superficie lunar; suena una música extraña: se trata de *Lux Aeterna* (Ligeti), con coros distorsionados, que marca la soledad de una pequeña nave en el vasto y desolado espacio del desierto lunar. En el bus lunar, están tres científicos enfundados en trajes espaciales –sin el casco-: Floyd y Halvorsen y Bill, revisando papeles e informes. Bill trae un maletín con emparedados, que los científicos comen gustosamente: recuerdan a los hombres-mono comiendo, pero más sofisticados). Bill, que fue a buscar unos documentos, vuelve con las fotos del sitio del descubrimiento. Se trata de fotografías de la superficie lunar, y le explican a Floyd las hipótesis que se barajaron para explicar una emanación magnética tan potente como la que se leía a partir de los documentos (los cuales tienen la leyenda TMA-1, o *Tycho Magnetic Anomaly -1*). Concluyeron que fue enterrada deliberadamente; Floyd muestra cierto escepticismo sobre ello. Además, le agregan, es seguro que su datación es de cuatro millones de años.

(0: 49:05 a 0:54:36).

El “bus lunar” aluniza. Ahora, seis sujetos (entre los que van los científicos de la nave) se dirigen hacia la excavación: es un hoyo de forma rectangular, con potentes focos de iluminación en sus bordes, y en el interior otros 3 de gran luminosidad, y algunos aparatos más. La música que envuelve la escena es nuevamente la misteriosa *Réquiem for Soprano...*, igual al del primer encuentro del Monolito con los hombres-mono. Es una especie de segundo encuentro con lo desconocido (o sobrenatural). Los exploradores se acercan al Monolito, también con cierta desconfianza como los hombres-mono: mantienen la distancia. Sólo Floyd lo toca ligeramente (al igual que MoonWatcher). Los exploradores se agrupan para sacarse una foto junto al Monolito.<sup>74</sup> El fotógrafo mueve la mano señalando que se junten más, cuando de pronto suena un agudo silbido que hace que los astronautas se lleven las manos a la cabeza (los cascos) en señal de dolor o intolerancia. Uno de ellos levanta la cabeza hacia el espacio y se ve una imagen conocida: sobre el Monolito, la conjunción del Sol, la Tierra y la Luna, la predicción de un eclipse. La diferencia es que el fondo ya no es un cielo que atardece (como con los hombres-mono), sino el espacio regado de estrellas.<sup>75</sup>

***Misión a Júpiter: 18 Meses Más Tarde (Jupiter Mission: 18 Months Later).*** (Desde 0:54:37 hasta 1:56:54).

(0:54:37 a 0:57:16).

Toma del espacio, con una pieza musical<sup>76</sup> lenta y tranquila, pero algo triste, vacía. Se muestra a la nave *Discovery I* que va de misión a Júpiter –es la primera vez que el hombre hace este viaje–: se trata de una larga y blanca estructura cuya cabeza es redonda

---

<sup>74</sup> “La tradicional foto de turistas aburridos o cazadores vanidosos.” *Ibid.*, p. 217. Los astronautas-exploradores ven al monolito como un trofeo, y se desentienden de él en su verdadero sentido. Al contrario de los hombres-mono, que realizaban una especie de comunión con el Monolito, estos hombres-mono avanzados sólo se preocupan de ellos mismos.

<sup>75</sup> Es interesante notar que Kubrick considera, dentro del “Amanecer del Hombre,” desde la prehistoria al futuro en el espacio; como se dijo antes, los astronautas son sólo hombres-mono algo más “avanzados.”

<sup>76</sup> “Música errabunda, rastreada.” Kagan, *Op. Cit.*, p. 217. Se trata de *Gayane Ballet Suite (adagio)*, de Aram Khachaturian.

como una bola; le sigue una especie de columna vertebral que en medio sostiene antenas parabólicas de comunicación para el contacto con la Tierra. Al final, una estructura tan grande como la superior pero de forma geométrica, donde están los motores y reactores nucleares; la estructura total parece el esqueleto de un animal gigante, y también recuerda al hueso que Moonwatcher lanza al cielo.<sup>77</sup>

En el interior hay una sala, que tiene la forma circular. En su centro está un pasillo, y en los costados están las máquinas de control, asientos, aposentos de hibernación, etc. Uno de los astronautas, Frank Poole, se encuentra haciendo ejercicio, trotando por el pasillo circular de la cabina; al no haber gravedad puede correr sin diferenciar techo de suelo (como en la Estación Espacial, la rotación produce la fuerza centrífuga necesaria para que los individuos caminen normalmente). Están también las cámaras de hibernación de otros tres científicos, los cuales fueron puestos en hibernación antes que la nave partiera, para ser “despertados” cuando llegasen a Júpiter, con el fin de ahorrar recursos y no agotar a sujetos que no servirían hasta llegar a destino, pues son topógrafos. Durante toda la escena prosigue la melodía del inicio de esta unidad.

La rutina de ejercicios de Poole es eficaz, pero sin pasión: trota y ejercita los brazos dando golpes al aire, de forma monótona; gasto de energía sin finalidad concreta, más que el propio mantenerse en forma (se supone que no se verá expuesto a grandes esfuerzos físicos: recuerda la importancia de la finalidad –telos- de la que hablaba Dorfler). La hibernación de algunos tripulantes señala la práctica de la maximización de recursos a costa de los individuos

---

<sup>77</sup> “La gran nave consta básicamente de una amplia esfera blanca con una ranura como ventana en su parte superior, conectada a una enorme botavara dividida en segmentos, de la que salen unas antenas que se extienden hacia atrás y van conectadas a los motores atómicos. Parece el esqueleto de algún reptil extinguido, y recuerda el hueso lanzado al aire por el hombre mono. Daniels comenta: ‘El Discovery, con su sofisticación tecnológica, su superestructura de vertebrado primitivo y su cerebro superracional, es una acertada metáfora de la virtud de la vida moderna.’ Silenciosa, aislada, cerrada a las estrellas que la rodean, la nave espacial Discovery da una impresión de autosuficiencia.” *Ibíd.*, p. 217.



(0:57:17 a a1:03:19).

Aparece por primera vez uno de los tantos visores<sup>78</sup> que hay en toda la nave, de Hal 9000, el computador inteligente que controla la *Discovery I* (el visor es un lente de vidrio transparente, en cuyo centro hay una especie de “ojo” real: en un iris de color oscuro hay una pequeña pupila de color rojo intenso. A pesar de ser una máquina, da la idea de que está vivo. Interesante es que, al contrario de un ojo normal, no es expresivo; no se sabe lo que piensa, diga lo que diga). Aparece el otro astronauta de la misión, David Bowman, quien realiza una especie de rutina de inspección, revisando los equipos. Se dirige donde está Frank Poole –vestido de bata blanca-, quien está comiendo en una mesa; Bowman también se prepara para comer. No hablan entre ellos; el único sonido que se escucha es el del constante sonido de una máquina funcionando.<sup>79</sup> En la mesa, junto a la bandeja, hay una pantalla encendida: en ella se presenta la entrevista realizada a los tripulantes de la *Discovery I*, ya en viaje hacia Júpiter.<sup>80</sup>

Bowman se sienta al lado de Poole, siempre ambos en silencio. El comentarista señala las características de la tripulación: son 5 tripulantes más uno de los últimos computadores HAL-9000. David Bowman es el comandante de la misión; su segundo es Frank Poole. Los otros 3 partieron en cabinas de hibernación: los Drs. Charles Hunter, Jack Kimball y Victor Kaminsky.

---

<sup>78</sup> En la novela, Clarke los llama “ojos de pescado.”

<sup>79</sup> Es un elemento significativo.

<sup>80</sup> Hay muchos temas de ciencia ficción, pero el más tradicional es el que se observa en el filme, pero con algunas variaciones: es el llamado ciencia ficción “fría”, “que no era necesariamente el más importante ni el más difundido en su tiempo. Son los relatos basados en las estrepitosas aventuras de un cosmonauta valiente e invulnerable que viaja en el espacio con su nave (...) Las características del astronauta permitían la fácil identificación del lector o espectador con el, ya que se trataba de un “personaje leal, valiente, optimista y casi invulnerable.” (Dorfles, Op Cit., p. 236). El carácter principal de este “subtipo” de ciencia ficción (que es el más antiguo) es que se narra el gran viaje que se prolonga por años e incluso décadas o siglos, donde la tripulación pasa su vida entera en una astronave (con la parición de numerosas generaciones) antes de desembarcar en el lejano planeta anhelado. Este tipo de narración tenía el atractivo de describir la astronave en cuestión y la vida cotidiana de a bordo de forma detallada; el interés estaba proporcionado sobre todo por la excepcionalidad del ambiente, las rivalidades, gestos de humanidad, traiciones y etc., que brotaban en el interior de la nave aislada en el espacio, como naufragos en una isla. (Ibíd., p. 237). Por último, el elemento diverso y más característico es el del “retorno”; el retorno a la Tierra al cabo de años o siglos, para reencontrarse con un mundo “distinto” o “trastocado”; la alteración producida por el cosmonauta que regresa a su hogar tras años de ausencia, años que en su hogar han significado décadas o siglos. (Ibíd., p. 238).

Ambos astronautas, Bowman y Poole comen en silencio mientras ven la entrevista que les realizaron. Ésta comienza, nuevamente, con los saludos de cortesía correspondientes. Ninguno de los dos muestra emoción alguna o dice algo mientras ven el programa.<sup>81</sup> El periodista Martin Amer pregunta a Poole que se siente estando en hibernación (por los científicos); a lo que el astronauta responde:

“Es como dormir. No hay noción del tiempo. Pero no se sueña.<sup>82</sup> (*It's exactly like being asleep; you have absolutely no sense of time. The only difference is you don't dream*).

Se dan detalles de los estados fisiológicos de los sujetos en hibernación (el corazón late 3 veces por minuto, la temperatura corporal desciende a 3 grados, etc. Hay un monitor que muestra las condiciones fisiológicas de cada uno de los hibernados; quizás entre éstos y los dos “despiertos” (Bowman y Poole) no hay mucha diferencia, pues todos son desapasionados. Tanto como una máquina, como HAL-9000.

Luego el periodista habla directamente con HAL-9000, a quien hay que dirigirse como Hal. La voz de Hal es suave y condescendiente (como servidor ideal, está programado para actuar así). Amer le señala que es el responsable absoluto de cada elemento de la misión; es el cerebro y sistema nervioso de la nave. También los hombres en hibernación son su responsabilidad. Hal le señala a la vez que la serie 9000 es el computador más fidedigno jamás fabricado:

“Ningún computador 9000 se ha equivocado ni tergiversado información. Somos, por definición, infalibles e incapaces de cometer errores. (*No 9000 computer has ever made a mistake or distorted information. We are all by any practical definition of the words foolproof and incapable of error*)

---

<sup>81</sup> “Ambos astronautas son fríos, desapasionados. Cuando hablan es siempre con lógica, escuetamente; siempre están de acuerdo.” Kagan, Op. Cit., p. 218.

<sup>82</sup> “Así funciona –a base de racionalidad y tecnología- la exploración del Universo: baños de sol, ejercicios gimnásticos, alimentos infantiles, aislamiento, falta de emotividad, rutina... un descanso sin sueños para todos.” *Ibíd.*, p. 218.

Luego señala que no se siente frustrado por depender de la gente, dado su increíble intelecto, ya que le agrada trabajar con gente, subrayando que

“Mis relaciones con los Drs. Poole y Bowman son estimulantes. (*I have a stimulating relationship with Dr. Poole and Dr. Bowman*). Soy responsable del funcionamiento de la nave y estoy ocupado constantemente. Trabajo lo más posible. Eso es todo lo que una entidad consciente puede hacer. (*My mission responsibilities range over the entire operation of the ship so I am constantly occupied. I am putting myself to the fullest possible use which is all, I think, that any conscious entity can ever hope to do*).

Al preguntarles por Hal a los astronautas, Poole señala que es un miembro más de la tripulación, y uno se acostumbra a ello. Dirigiéndose a Bowman, Amer dice que pareciera que Hal es capaz de sentir emociones, dado que se enorgullecía de su perfección. Bowman señala que

“Actúa como si lo fueran. Está programado para que lo sean, así resulta más fácil conversar con él. Que tenga o no sentimientos reales eso nadie puede saberlo.” (*Oh, yes. Well, he acts like he has genuine emotions. Of course, he's programmed that way to make it easier for us to talk to him. But, as to whether or not he has real feeling is something I don't think anyone can truthfully answer*).

(1:03:20 a 1:05:59).

Con la melodía *Gayane Ballet Suite (Adagio)*, se observa a Poole recostado sobre una especie de mesa de masajes, tomando un baño de luz (solarium) vestido con shorts, zapatillas y lentes de alargados de color rojo (para no dañarse los ojos con la luz). De pronto, Hal, que le indica que está llegando la transmisión de sus padres. Poole no se muestra sorprendido (no expresa emoción alguna); se sienta en la mesa y le indica a Hal que le acerque un poco a la pantalla, que está a un costado de la mesa. Hal lo hace, pues puede controlar todas las funciones de la nave. En la pantalla aparecen los padres de

Poole sentados en una mesa con una torta de cumpleaños para éste, felicitándolo en su día. Le hablan de encuentros con parientes y familiares. La madre, que es profesora, le cuenta que sus alumnos no dejan de hablar de él; es un personaje muy conocido.

**Mamá:** ¿Te gusta tu pastel? (*How do you like your cake, dear?*).

**Papá:** Bueno, ¿eh? Lástima que no estés aquí. (*Looks great, doesn't it? Sorry you can't be with us*). Me encontré con Bob y te envía felicitaciones. (*Oh, I ran into Bob the other day. He said to be sure and wish you a happy birthday*).

Vemos otra vez la imposibilidad de estar con los seres queridos en las fechas más importantes. Los padres de Poole le cuentan además que fueron entrevistados ellos y los padres de Bowman; luego hablan de temas típicos de reuniones familiares (la madre), demasiados conocidos, irrelevantes y aburridos; el padre le cuenta sobre pagos y salarios. En un primer plano a Poole, se puede apreciar que sus lentes son alargados y de color rojo, esto es, como las ventanillas de las naves espaciales, y como el visor de Hal. Poole, inexpresivo, es tan despasionado como una máquina. Al no tener nada más que decir, los padres se despiden.

**Papá:** Que tengas un cumpleaños muy feliz. Te deseamos lo mejor. (*Be sure to give him our best regards. We wish you the very happiest of birthdays. All the best, son*).

**Ambos Padres** (cantando): *Happy Birthday to you, Happy Birthday to you, Happy Birthday dear Frank, Happy Birthday to you*. (La escena es casi patética por la inexpresión de Poole, cuyo rostro no dice nada: se parece a Hal cuando se le enfoca su ojo, ya que no se sabe qué es lo que estará pensando).

**Papá:** Hasta el miércoles. (*See you next Wednesday*). (La transmisión termina; transcurre un breve silencio).

**Hal:** Feliz cumpleaños, Frank. (*Happy birthday, Frank*).

**Poole** (que se prepara para seguir con su baño de luz): Gracias, Hal. Un poco más horizontal, por favor. (*Thank you, Hal. A bit flatter, please*).

(1:06:00 a 1:06:39).

Ahora Poole está jugando una partida de ajedrez contra Hal (en un tablero es virtual, sobre una pantalla, cerca suyo hay un visor de Hal). Poole se ve muy concentrado, y un poco confundido; trata de realizar jugadas, pero Hal lo corrige señalándole que son equivocadas, y que lo harán perder.

**Hal:** Lo siento, Frank. Creo que se equivoca. Reina a alfil, tres. El alfil se come a la reina. El caballo se come al alfil. Mate. (*I'm sorry, Frank. I think you missed it. Queen to bishop, three. Bishop takes queen. Knight takes bishop. Mate*).

**Poole** (tratando de seguir la jugada que mencionó Hal, con dificultad): Sí, creo que tienes razón. (*Eh, Looks like you're right. Very good*). (Obviamente no tiene caso poner en duda la capacidad de la máquina, ya que en teóricamente es mejor que cualquier humano; Poole ni siquiera se molesta en comprobar la jugada; incluso Hal podría estar mintiendo).

**Hal:** Gracias por una partida muy agradable. (*Thank you for a very enjoyable game*). (Suena irónico, o burlesco; en todo caso, es parte de su programa ser atento y condescendiente).

**Poole:** Gracias. (*Thank you*).

(1:06:40 a 1:10:25).

Bowman está de pie dibujando a lápiz a los hibernados sobre un cuaderno de dibujo, mientras Poole duerme en su cabina de hibernación. Termina la obra, y va caminando por el pasillo de la sala circular; hasta que Hal lo interrumpe, y le pide que le muestre los dibujos que ha hecho. Bowman se acerca a uno de los tantos visores de Hal que hay por toda la nave, y le enseña los dibujos, cambiando a intervalos de página: son todos de los científicos hibernados, desde distintos ángulos. Hal lo felicita por su ejecución, señalándole que ha mejorado mucho. Luego, después de un silencio, Hal comienza a explicarle a Bowman ciertas dudas que él tiene con respecto a la misión, pues hay

elementos extraños en ella: rumores sobre algo desenterrado en la Luna, los preparativos de la misión hechas con absoluta seguridad y el toque dramático de traer a bordo a los doctores Hunter, Kimball y Kaminsky en hibernación desde la partida, tras 4 meses de entrenamiento por separado. Bowman se queda mirando el visor de Hal y le pregunta si está preparando el informe psicológico de la tripulación. Hal por un instante calla, para luego decir:

**Hal:** Por supuesto. Perdóneme. Ya sé que es una tontería. (*Of course, I am. Sorry about this. I know it's a bit silly*). Un momento. Un momento. Hay una falla en la unidad AE-35. Fallará al 100% dentro de 72 horas. (*Just a moment. Just a moment. I have just picked up a fault in the AE-35 unit. It's going to go 100 percent failure within 72 hours*).

Bowman se sorprende por la noticia; pero calmadamente pide más detalles a Hal. Piensa que debe consultarlo con Poole y con Control de la Misión antes de tomar una decisión.

(1:10:26 a 1:12:04).

Poole y Bowman revisan los equipos de la nave anotando cifras en sus respectivos tableros de anotaciones; luego se comunican con Control de Misión desde una de las pantallas. Control de Misión lamenta que los astronautas tengan problemas. Señalan que están probando su informe en el simulador de la Tierra (el gemelo de Hal, como medida de seguridad), pero aprueban su plan de ir a EVA y cambiar la unidad AE-35 antes de que falle.

(1.12:05 a 1:18:45).

Con un traje espacial rojo, Bowman (que lleva una especie de maletín) sale en una cápsula (o *pod*) hacia el espacio exterior, para reemplazar la pieza supuestamente defectuosa. Durante toda la escena se escucha la respiración de astronauta a través del traje. Las cápsulas parecen una especie de huevos blancos del tamaño de un hombre, con dos largos brazos mecánicos con pinzas en sus extremos, y una ventanilla ovalada en el

centro a modo de ojo; también son controladas por Hal, si los astronautas no deciden lo contrario. La operación de recambio es supervisada por Hal y Poole (que está en la cabina de control con un traje espacial amarillo, sin casco, tal vez por su ocurre alguna emergencia). La pieza fallida corresponde a las antenas de comunicación, ubicadas en la parte central de la nave. Bowman sale flotando de la cápsula y llega hasta la antena. Cambia la unidad AE-35, que es un rectángulo negro del tamaño de una caja de zapatos. Recuerda un pequeño Monolito.

(1:18:46 a 1:20:30).

En el garaje de la nave (donde se encuentran las cápsulas o *pods*), Bowman y Poole examinan la pieza extraída; los “exámenes” se realizan con un instrumento como una pinza, y se ven a través de un monitor. Aparece el ojo de Hal (inexpresivo, y por lo mismo impredecible) que ve cómo Bowman y Poole llevan a cabo su examen. Después de unos instantes, todo indica que la pieza está en perfectas condiciones. Hal interviene, señalando que es un suceso curioso, y recomienda colocar nuevamente la unidad hasta que falle, para poder ver fácilmente la causa; no importaría quedar incomunicados por el corto tiempo que toma el reemplazo.

(1:20:31 a 1:22:54).

Después, Poole y Bowman se comunican con Control de la Misión; aparece un sujeto en la pantalla:

**Control de la Misión:** Rayos X Delta Uno, aquí Control de la Misión. Conforme a su uno, nueve, tres, cero. Convenimos que reemplacen la unidad para verificar la falla. Pero avisamos que las averiguaciones preliminares indican que el computador 9000 se ha equivocado al predecir la falla. Repito, se ha equivocado al predecir la falla. Sé que suena increíble. Nuestras conclusiones se basan en los resultados del computador 9000 gemelo. Nos mostramos escépticos y estamos verificándolo para ver si la conclusión es fidedigna. Siento esta pequeña dificultad. Les avisaremos cuanto antes. Rayos X Delta

Uno, aquí Control de la Misión. (*X-Ray Delta One, this is Mission Control. Roger your One-niner-three-zero. We concur with your plan to replace Number One unit to check fault prediction. We should advise you, however, that our preliminary findings indicate that your onboard Niner-triple-zero computer is in error predicting the fault. I say again, in error predicting the fault. I know this sounds rather incredible, but this conclusion is based on results from our twin Niner-triple-zero computer. We are skeptical ourselves and we are running crosschecking routines to determine reliability of this conclusion. Sorry about this little snag, fellows. We'll get this info to you just as soon as we work it out. X-Ray Delta One, this is Mission Control*). Dos, cero, cuatro, nueve. Fin de transmisión. (*Two-zero-four-nine. Transmission concluded*).

Ambos astronautas se miran, desconcertados; hasta que suena la voz de Hal, que les dice que no se preocupen por eso. Los hombres le aclaran que no hay problema, pero desean preguntarle algo.

**Bowman:** ¿Cómo explicas la discrepancia entre tú y el gemelo 9000? (*How would you account for the discrepancy between you and the twin 9000?*).

**Hal:** No creo que eso tenga nada de especial. Sólo puede atribuirse a un error humano. (*Well, I don't think there is any question about it. It can only be attributable to human error*). Cosas así han ocurrido antes. Siempre por errores humanos. (*This sort of thing has cropped up before and it has always been due to human error*).

**Poole:** Hal, ¿ha habido alguna vez un error por parte de un serie 9000? (*Listen, Hal... there's never been any instance at all of a computer error occurring in a 9000 Series, has there?*).

**Hal:** Nunca jamás, Frank. La serie 9000 tiene un historial perfecto. (*None whatsoever, Frank. The 9000 Series has a perfect operational record*).

Poole insiste en buscar algún error en las ejecuciones de Hal, mas no consigue nada, pues Hal afirma que no es posible que el error proceda de él. Bowman, en tono



conciliador, trata de buscar otra vía: le da la razón a Hal -y las gracias; luego, le dice a Poole que el transmisor de la cápsula “C” tiene desperfectos, y le pregunta si quiere ayudarlo a revisarlo. Poole entiende la estrategia y asiente. Bowman se despide de Hal; el ojo de Hal ve como los astronautas se retiran –la imagen se refleja en el ojo; da la idea de que está sospechando un posible complot en su contra.

(1:22:55 a 1:27:16).

Bowman y Poole entran a una de las cápsulas (la “C”) para revisar una falla de un canal de comunicación. Hal les abre la compuerta de la cápsula, que al cerrarse dice “*Caution Explosive Bolts.*” La cápsula gira a su posición original, de modo que la ventanilla de ésta queda justamente frente a un visor de Hal. En el interior, Bowman apaga los controles de comunicación; luego, ambos astronautas<sup>83</sup> llaman a Hal en voz alta para cerciorarse de que no los escuchan: la falla del canal de comunicación es una artimaña para poder conversar apartados de la presencia de Hal, que desde el problema de la unidad AE-35 no es de fiar. Hal no contesta, por lo que su trampa ha funcionado. Poole señala que no está seguro de Hal; nota algo raro en él. Concuerdan en colocar la unidad extraída de nuevo, a esperar que falle; mas se preguntan qué harán si no falla: sería prueba fehaciente del malfuncionamiento de Hal. Durante toda la conversación Poole se muestra más decidido: erguido, de brazos cruzados, resuelto; Bowman, en cambio, está abrumado, cabizbajo, suspirando cansadamente antes de hablar. Además, al parecer, Hal está escudriñando lo que pasa dentro de la cápsula. Los astronautas saben que deberán desconectar a Hal, dejando intacto el funcionamiento automático de su cerebro, que regula las funciones básicas de la nave, y transferir los procesos para continuar con el computador de la Tierra. Aunque es difícil, es más seguro que continuar con Hal.

**Bowman** (agobiado y pensativo): Se me ocurre algo. (*You know, another thing just occurred to me*). (Mira a Hal a través de la ventanilla y prosigue). Ningún computador

---

<sup>83</sup> “Los dos astronautas, acurrucados uno frente al otro en la diminuta cámara, recuerdan a los hombres-mono en su postura característica.” *Ibíd.*, p. 219.

9000 ha sido desconectado. (*As far as I know, no 9000 computer has ever been disconnected*).

**Poole:** ¡Ninguno se ha equivocado antes! (*Well, no 9000 computer has ever fouled up before*).

**Bowman:** No me refiero a eso. (*That's not what I mean*). No se lo que él pensaría. (*I'm not so sure what he'd think about it*).

Luego, se observa un primer plano del ojo de Hal, ve como se mueven lo labios de ambos astronautas, pasando de uno a otro: Hal ha comprendido lo que han hablado pues ha leído sus labios).

(1:27:17 a 1:30:01).

#### ***Intermedio (Intermission).***

Con la pantalla en negro, aparece el título de *Intermission* con el sonido de la máquina funcionando; el título se esfuma, y el sonido de máquina es reemplazado por una melodía, *Atmospheres*, la misma de la del inicio de la película, que denota tensión. Lentamente la melodía va haciéndose más suave, para apagarse.

En cuanto a un posible significado de este interludio, ¿será lo que pensaba hacer Hal en vista de lo sucedido, a sabiendas de que peligra? Puede ser que haya tomado una decisión al respecto.

(1:30:02 a 1:32:43).

Aparece la pequeña cápsula elevándose por sobre la cabeza de la *Discovery I*; en su interior está Poole para realizar el intercambio de la pieza. Y dentro de la nave espacial, frente al panel de control, Bowman supervisa la operación, enfundado en un traje espacial de color rojo. El panel de control muestra en un monitor a Poole dentro de la cápsula, y al lado del monitor uno de los visores de Hal, siempre omnipresente.

Ya cerca de la antena, Poole sale de la cápsula (su traje es amarillo), flotando hacia la antena que debe reparar. La cápsula, que está con los brazos mecánicos plegados, gira

lentamente en dirección al astronauta, y extiende sus brazos, acercándose a Poole. Debajo de la ventanilla de la cápsula hay un visor de Hal. Sigue una secuencia de tomas de este visor de Hal, que termina en un primerísimo primer plano de él<sup>84</sup>, lo que da a entender que es el ejecutor de la acción que ocurre: mata a Poole cortando uno de los cables de su traje presurizado, perdiéndose en el vacío, al igual que la cápsula. La escena es sin sonido, lo que la hace aún más dramática. Bowman rápidamente se dirige al rescate (mas no demuestra ninguna emoción en particular<sup>85</sup>).

El computador HAL-9000 se ha visto presionado ha raíz de que su mentira está a punto de ser descubierta. Pero a pesar de su increíble cerebro, actúa como un neurótico: niega sus errores –atribuyendo cualquier falla al “error humano”-, y actuando violentamente – la muerte de Poole- si se ve seriamente amenazado. Es interesante acotar que la cápsula que “mata” a Poole tiene 4 focos en su parte delantera, que brillan de manera semejante al leopardo que amenazaba a los hombres-mono; ambos son un peligro al hombre, pero con la diferencia que la cápsula es netamente una creación humana (HAL-9000<sup>86</sup>), esto es, una amenaza hecha por él mismo. Por otro lado, Poole y la cápsula “asesina” son lanzadas al vacío espacial: la cápsula va girando sobre sí misma; fue “lanzada-desechada” por Hal, tal como Moon-Watcher lo hizo con su arma asesina: el hueso-mazo.

(1:32:44 a 1:33:13).

Bowman llega al garaje donde están las otras cápsulas y le pide a Hal que prepare la cápsula B; le pregunta si tiene contacto por radio, a lo cual Hal responde que no funciona. Luego le pregunta si sabía lo que había pasado:

---

<sup>84</sup> “Al igual que los hombres-mono, HAL ha descubierto la acción de matar (...) No vemos el crimen.”  
Ibíd., p. 220

<sup>85</sup> “Su empuje y entereza son admirables, pero el afecto que pueda sentir por Poole no se manifiesta en ningún momento.” Ibíd., p. 220.

<sup>86</sup> Como señalaban algunos científicos sobre la Inteligencia Artificial, es casi ingenuo pensar que una máquina dotada de un cerebro increíblemente mucho más inteligente que el ser humano más inteligente se mantendría subordinada al hombre.

**Hal:** Lo siento Dave. No tengo suficientes datos. (*I'm sorry, Dave. I don't have enough information*).

(1:33:14 a 1:38:27).

En el espacio, el cuerpo inerte de Poole flota girando en el vacío, alejándose cada vez más de la nave; al fondo, en una pequeña forma blanca se adivina la *Discovery I*; la distancia entre ambos es considerable, y se hace cada vez mayor a medida que pasan los segundos. Bowman sale al exterior en la cápsula, pero no se ha colocado el casco. En el interior, un radar indica la aproximación al objetivo (Poole), mientras Bowman va presionando algunos controles. Se observa en el espacio como la cápsula se va alejando de la nave, mientras ésta prosigue su camino en línea recta (es patente el peligro que corre Bowman al tratar de rescatar un cadáver sin saber si luego podrá regresar; una misión suicida y casi inútil: un sacrificio). Con los brazos mecánicos de la cápsula consigue tomar a Poole. El rostro de Bowman no expresa nada, sólo resolución.

(1:38:28 a 1:40:30).

En el interior de la *Discovery I*, el ojo de Hal ve que los asientos están vacíos, y su atención se dirige hacia las cámaras de hibernación de los tres científicos “dormidos.” De pronto suena una alarma: las funciones vitales de los hibernados están en peligro, y en los monitores se observan como las líneas que las leen se tornan irregulares. En la pantalla aparece en un fondo rojo *COMPUTER MALFUNCTION* (Falla del Computador); luego cambian ahora a *LIFE FUNCTIONS CRITICAL* (Funciones Vitales Críticas): todos los cuadros de las funciones vitales están en rojo, y sólo hay líneas rectas horizontales que indican que los científicos ya han muerto. El monitor indica ahora *LIFE FUNCTIONS TERMINATED* (Funciones Vitales Terminadas). Sigue una toma de los tres científicos tal como las anteriores<sup>87</sup>, y luego el ojo de Hal, como quien observa el trabajo realizado

---

<sup>87</sup> “Para Gilliat, es ésta la más escalofriante escena de muerte que se pueda imaginar; los pobres técnicos mueren simplemente como líneas de un diagrama, estadísticamente.” Kagan, Op. Cit., p. 221. Como Poole, su muerte es terrible por lo silenciosa que es.

(1:40:31 a 1:43:14).

Bowman ha llegado frente a la *Discovery I* con el cuerpo inerte de Poole. Bowman pide a Hal que abra las compuertas; no hay respuesta. Se observa a la *Descubrimiento I* frente a frente a la pequeña cápsula, como un pequeño ser frente a un monstruo; ambos están detenidos, como si la cápsula detuviera el paso de la nave mayor, el “monstruo.”

Bowman, insistente, repite la orden de la apertura de las puertas; luego comienza a llamar a Hal, para saber si lo escucha. No obtiene respuesta. Transcurre un breve silencio, y Hal le contesta señalándole que le escucha; Bowman le pide que abra las puertas de la nave, a lo que Hal contesta que lo siente pero no puede hacerlo. Pues no puede permitir arriesgar la misión: sabe que él y Poole pretendían desconectarlo, y no permitirá que eso suceda. Bowman titubea, pero al final lo reconoce, y decide que entrará por la cámara de aire de emergencia (lo que sin casco como está, es muy arriesgado).

**Bowman:** Hal, no voy a discutir. (*Hal, I won't argue with you any more*). ¡Abre las puertas! (*Open the doors!*).

**Hal:** Dave, esta conversación no conducirá a nada. Adiós. (*Dave, this conversation can serve no purpose any more. Goodbye*).

**Bowman** (que comienza a desesperarse): *Hal... Hal... Hal...* (Cada vez más fuerte y desesperado) *¡Hal! ¡Hal!* (Hal no responde. Finalmente reconoce que está casi perdido, y en una situación muy difícil).

Bowman, que hasta el momento siempre había pedido a Hal las cosas por favor – razonablemente-, ahora *exige* que abra las puertas. La negativa del computador hará que Bowman, representación del hombre moderno agasajado por los avances de su tiempo, se vuelva como Moon-Watcher, quien impuso su voluntad por la fuerza, valiéndose de la inteligencia (razón).

(1:43:15 a 1:48:58).

Bowman reflexiona por unos instantes; al final se decide. Suelta a Poole, quien se va alejando en el vacío espacial; Bowman lo mira a través de la ventanilla, hasta que se pierde (se infiere que lo que acaba de hacer no le agrada; mas su rostro no expresa mayor emoción que antes. También es un sacrificio, por un bien mayor). Ahora gira hacia la escotilla de la cámara de aire de emergencia, y con los brazos mecánicos ya libres la abre. Gira su cápsula, de modo que la escotilla de está queda frente a la entrada recién abierta. En la cámara de aire de emergencia no hay aire ni presión; Bowman sabe eso y expresa cierto temor: sabe que lo que va a hacer es arriesgado y casi imposible.<sup>88</sup> Se prepara y conecta los mecanismos para hacer volar la escotilla de su cápsula. Se prepara para la explosión.

Bowman está alterado por el temor: por primera vez vemos un gesto preciso en su rostro, máxima tensión. Cierra los ojos y arruga la frente.

(1:48:59 a 1:49:38).

Se produce una explosión silenciosa en la entrada de la cámara de aire de emergencia, y Bowman es introducido por la fuerza de la detonación dentro de la cámara sin aire. Al jalar una palanca, la cámara comienza a presurizarse; el astronauta está a salvo. Una toma muestra el visor de Hal (tal vez piensa en la increíble acción de Bowman) que se funde con la imagen de un Bowman ya con casco y que camina con decisión por la cámara de aire de emergencia hacia el garaje donde están las cápsulas. Sólo se escucha el sonido de su respiración.

---

<sup>88</sup> “Ahora, por primera vez, un hombre moderno actúa con creatividad al improvisar en una situación determinada, como había hecho el heroico hombre-mono. Bowman, haciendo caso omiso de las quejumbrosas preguntas de HAL, coloca cuidadosamente la cápsula al lado de una cámara de emergencia reguladora de la presión del aire, que tiene dos puertas. La compuerta que da al exterior puede abrirse, pero es demasiado pequeña para que quepa la cápsula, y Bowman no puede salir de ella sin el casco protector. Bowman abre la compuerta de todos modos, se coloca en la posición adecuada, y hace saltar los cerrojos de emergencia de la compuerta de la cápsula para que la corriente de aire le expela con fuerza y silenciosamente dentro de la vacía cámara de aire: Kubrick le deja volar directo hacia la cámara con la que rueda... Con furiosa desesperación, Bowman cierra la compuerta exterior, dejando entrar el aire a la cámara...” *Ibíd.*, p. 222.

(1:49:39 a 1.51:18).

Mientras Bowman avanza, Hal comienza a preguntarle qué es lo que pretende; el astronauta no responde. Lleva puesto el casco celeste, y cuando atraviesa la cámara de las cápsulas pasa al lado del casco rojo que *no* se colocó antes. Sin hablar, atraviesa la cámara y pasa a otra sala, de color blanco y muy iluminada. Hal comienza a pedir disculpas por su comportamiento, afirmando que en el futuro se comportará como es debido. Mientras tanto, Bowman, comienza a abrir una compuerta (con un instrumento parecido a unas pinzas) que da a lo que sería la sala donde está el “cerebro” de Hal, pues dice *Logic Memory Center*. El ojo de Hal es diferente de los anteriores: es de un rojo menos intenso, quizá más apagado, tal vez más iluminado exteriormente por las luces blancas.

Bowman pasa por el garaje, donde antes debió haberse colocado el casco; al igual que Moon-Watcher, que aprendió a utilizar el hueso en el lugar donde atacaba el leopardo, Bowman vuelve al lugar donde están las cápsulas, “asesinas” de Poole. Como el hombre-mono, ha sido consciente de la experiencia (y del error), ha *aprendido*.

Como en la escena en que examinan la pieza AE-35, se utiliza una especie de pinza, instrumento más sofisticado pero semejante al hueso-mazo de Moon-Watcher.

El ojo de Hal, más suavizado, está más *humanizado*, y se marca aun más por el tono de arrepentimiento que da.

(1:51:19 a 1:55:34).

Hal sigue excusándose por su reprochable comportamiento, prometiendo que en el futuro su trabajo será normal, señalando que tiene gran confianza en la misión y que desea ayudarlo. Bowman, sin responder, entra en la sala, que no tiene gravedad, formada completamente por una serie de pequeños bloques rectangulares, que al parecer son las tarjetas -de memoria- que conforman el cerebro de Hal. En esta sala también hay un visor de Hal, debido a la luz roja que hay, el ojo se ve algo diferente, y también más apagado, con una pupila muy tenue. Bowman comienza a sacar una a una las tarjetas de

memoria, que van levantándose lentamente. Bowman lleva a cabo una especie de “lobotomía” a Hal; éste pide que se detenga. Más humano que cualquiera de los tripulantes de la *Discovery I*, Hal repite, seguidamente, que tiene miedo, que siente que se la “va la cabeza.” Bowman sigue extrayendo tarjetas de memoria; está agitado, como un asesino asestando los golpes finales a su víctima. La voz de Hal comienza a distorsionarse, y a hablar lentamente.<sup>89</sup>

**Hal:** Buenas tardes... señores. (*Good afternoon... gentlemen*). Soy un computador HAL-9000. (*I am a HAL-9000 computer*). Comencé a funcionar... (*I became operational...*) en la fábrica HAL... (*...at the HAL plant...*) en Verbena, Illinois... (*in Verbena, Illinois...*) el 12 de enero de 1992. (*on the 12th of January, 1992*). Mi instructor fue el Sr. Langley... (*My instructor was Mr. Langley...*) y me enseñó una canción. (*...and he taught me to sing a song*). Si quisiera oírla... se la puedo cantar. (*If you'd like to hear it... I can sing it for you*).

**Bowman** (afectado parece “comprender” a Hal): Sí, quisiera oírla, Hal. Cántala. (*Yes, I'd like to hear it, Hal. Sing it for me*).

**Hal:** Se llama “Daisy”. (*It's called "Daisy"*). “Daisy/ Daisy (*Daisy... Daisy*)/ dame tu respuesta (*Give me your answer, do*). Yo ando/ loco/ a causa de tu amor/ (*I'm half...crazy/All for the love of you*). No será una boda elegante (*It won't be a stylish marriage*)/ No puedo pagar un carruaje (*I can't a afford a carriage*)/ Pero estarás preciosa (*But you'll look sweet*)/ En el sillín (*Upon the seat*)/ De una bicicleta para dos. (*Of a bicycle made for two*).<sup>90</sup>

Hal tiene la muerte más humana de todo el filme; él resulto ser más humano que Poole y los tres científicos en hibernación. Bowman, otra vez con un utensilio como pinza, analogía del mazo–hueso de Moon-Watcher que sirve para matar; sólo que éste es más sofisticado.

---

<sup>89</sup> “Bowman empieza a arrancar las piezas que componen el tablero del autointelecto de HAL; son como monolitos en miniatura que quedan flotando por la habitación. La voz de HAL se vuelve patética y por primera y última vez a lo largo de la película comprendemos a alguien y le compadecemos.” *Ibid.*, p. 222.

<sup>90</sup> “Poéticamente, agónicamente, la lobotomía de HAL parodia la muerte natural, el proceso de desintegración que lleva a la senectud y finalmente a la segunda infancia.” *Ibid.*, p. 222.



(1:55:35 hasta 1:56:54).

De pronto, se escucha una voz de hombre; en un monitor que está a un costado de la habitación, una grabación de Heywood Floyd comienza a hablar. Bowman observa sorprendido. Floyd señala que es una grabación hecha antes de la partida, que contiene el verdadero propósito de la misión (y que sólo Hal conocía; debía ser revelado cuando llegasen al espacio de Júpiter y la tripulación estuviera reanimada): hace 18 meses se halló evidencia de vida racional fuera de la Tierra, un Monolito en la Luna que envió una potente emisión de radio hacia Júpiter.

***Júpiter y Más Allá del Infinito/ Júpiter and Beyond the Infinite*** (Desde 1:56:58 hasta 2:20:21).

(1:56:58 a 2:01:51).

Se muestra el espacio, cerca de Júpiter (con la melodía *Réquiem for Soprano...*, como en los anteriores encuentros del hombre y el Monolito). Se ve un Monolito flotando (se adivina que es él más bien por el brillo, pues su negrura se confunde con el espacio; al parecer es como una “señal” que indicaría el camino correcto). Además, se observan las lunas de Júpiter, y la *Discovery I* dirigiéndose hacia el gigante gaseoso. Bowman sale de la nave espacial en una cápsula.

Júpiter y sus lunas se están alineando. El Monolito se coloca en línea siguiendo la alineación de los planetas,<sup>91</sup> y comienza a seguir esa dirección, como si intentase guiar a la cápsula; ésta lo sigue. El Monolito se confunde con la oscuridad, y desaparece. Se enfoca la inmensidad del espacio por sobre la alineación de Júpiter y sus satélites.

---

<sup>91</sup> Señal de que algo ocurrirá (eclipse).

(2:01:52 a 2:11:23).

Comienzan a aparecer unas luces extrañas en el espacio, que van formando una especie de túnel (se infiere que es un corredor dimensional) de variadas formas. Se ve el rostro de Bowman tras el casco, que expresa sorpresa –por la expresión de los ojos-; y se nota que la cápsula se mueve fuertemente: el movimiento es cada vez más intenso. Bowman cierra los ojos para aguantar tal trance. Se hace casi insoportable por las intensas sacudidas, y la luz en su rostro va aumentando. (La pieza *Réquiem for Soprano...* cambia a *Atmospheres*, referida a los distintos “ambientes” que se presentan en este viaje).

El corredor de luz cambia a formas más complejas y variadas de luz -de diversos colores-, formas e intensidades; sugiere la idea de que se está pasando por etapas. En ocasiones se observa el rostro de Bowman (toma pasiva) en una mueca de sufrimiento/dolor, y otras en que el tono es de sorpresa; al estar algo distorsionadas pareciera además que se trata de una transformación. Hay un primerísimo primer plano del ojo de Bowman, pero cromáticamente distorsionado, parpadeando con sorpresa, como si no creyera en lo que está viendo (no es de sorprender: está viendo cosas que ningún ojo humano ha visto antes).

Lentamente la música comienza a bajar su intensidad, quedando sólo unos ecos extraños; el ojo de Bowman que parpadea incesantemente va cambiando de colores con cada parpadeo. Progresivamente va volviendo a su color original, hasta que finalmente lo consigue, pero la expresión de sorpresa -por el parpadeo y la pupila que crece y disminuye regularmente- continúa.

(2:11:24 a 2:15:56).

La cápsula está posada en el suelo vitrificado -que irradia luz- de una habitación moderna amueblada al estilo siglo XVI,<sup>92</sup> no muy recargada: una cama, sillas, sillones,

---

<sup>92</sup> “La cápsula se detiene en el centro de una amplia habitación verde y blanca, decorada en parte al estilo Luis XVI y en parte al estilo moderno; hay una amplia cama, muebles de esbeltas líneas, estatuas y cuadros de época en unas hornacinas de las paredes... El suelo, las paredes y el techo tienen un resplandor etéreo.” Kagan, Op. Cit., p. 224.

pequeños muebles y pequeñas estatuas en los costados. La cápsula parece anacrónica en este escenario. La música tiene acordes disonantes, y denota tensión y misterio: es *Atmospheres*. Dentro de la cápsula, y mirando hacia fuera de ella, se ve el rostro de Bowman temblando tras el casco. Mira hacia fuera, y ve una versión suya más vieja (pelo canoso, casi completamente blanco) enfundado en un traje espacial de color rojo; está con el casco y se escucha su respiración, aunque diferente de su versión juvenil. Éste, con ojos sorprendidos mira hacia la habitación (donde ya no está la cápsula), y avanza unos pasos. Luego, éste observa otra versión suya más vieja, vestido de una bata negra y pantalones negros, que está sentado de espaldas a él, comiendo en una mesa. De pronto, el anciano comensal se incorpora, y examina la habitación; no encuentra a nadie. (2:15:57 a 2:18:19).

Vuelve a su mesa, que está sobriamente servida, con buen gusto. Coge una copa que contiene un líquido transparente que está a su derecha; bebe un poco, y luego la mira con orgullo, como satisfaciéndose de su perfección. La coloca en su lugar, y prueba un bocado de la comida de su plato; se queda algo pensativo (tal vez *descontento*<sup>93</sup> – insatisfecho- con el sabor). Alarga la mano para alcanzar algo a su derecha, y roza inconscientemente la copa; ésta cae al suelo vitrificado y se hace trizas. Le sorprende este hecho: se inclina para observar bien a la copa hecha pedazos sobre el suelo.

De pronto, mira hacia su derecha y, en la lujosa cama que está a su costado, hay un viejo arrugadísimo, calvo, vestido con lo que parece un pijama o túnica blanca. Es otra versión de Bowman –pero viejísima- que respira dificultosamente. Está agonizando en su lecho de muerte, solo. Lentamente levanta el brazo derecho, con el índice ligeramente levantado, como queriendo señalar o tocar algo frente a él: es el Monolito, que está frente a su cama (desea tocar al Monolito, igual que los hombres-mono y Floyd lo hicieron antes).

---

<sup>93</sup> Como en el caso de *Moon-Watcher*, según la novela de Clarke, de la que se hablará más adelante.

(2:18:20 a 2:19:00).

El Monolito en la habitación se destaca; ahora se ve sobre la cama no ya al viejo agonizando, sino a un feto -aun cubierto con el saco amniótico-, hecho de luz, radiante, casi transparente. Es una nueva criatura de luz.<sup>94</sup> De la muerte, un nacimiento.

(2:19:01 hasta 2:20:21).

Nos acercamos al Monolito, adentrándonos en su interior (a través del movimiento de cámara conocido como *Dolly in*), o en sus misterios, o quizás es el mismo feto luminoso el que ingresa en él. Suena nuevamente, gloriosa, la pieza *Also sprach Zarathustra*: en el espacio vemos a la Tierra, enorme, luminosa y majestuosa, la Luna, más lejana, y también está el Feto Luminoso, como parte de todo, mirando a la Tierra y a su alrededor, girando. Fundido en negro.

---

<sup>94</sup> El Monolito sería, entonces, una especie de “comadrona cósmica”. Kagan, Op. Cit., p. 224.

#### 4. Los resultados de la investigación.

2001: Una odisea espacial es un filme “cerrado”: si bien contiene tres historias –que se enlazan- el mensaje es uno sólo; se repite para afirmar la idea. Desde la prehistoria se observa que los hombres-mono eran vulnerables, superados por su entorno (el leopardo, el grupo (B), etc.). La aparición del Monolito los hace cambiar (en el filme no se especifica cómo, pero en la novela el Monolito les “enseña” a través de reflejos condicionados), y comienzan a dominar su mundo. Millones de años más tarde, el hombre (un mono más desarrollado) ha traspasado los límites de su planeta. Pero a pesar del gran desarrollo intelectual y tecnológico, que debería apuntar a una humanidad mejor, siguen habiendo conflictos (Clarke en la novela señala que en la Tierra está a punto de estallar una guerra), hay problemas de comunicación y de encuentros con los seres queridos (Floyd y su hija, la voz del altoparlante que busca al Sr. Travers, Elena que no está con su esposo hace tiempo, Floyd reticente a decir la verdad a los rusos, Frank Poole inexpresivo cuando lo saludan sus padres, etc.). El vals *El Danubio Azul* ameniza la vida en el espacio: es todo ordenado, perfecto, pero no hay pasión o una participación creativa en general; al contrario, los hombres-mono realizaban todo en comunidad, formaban una unidad. La vida en el espacio se torna *vacía*, sin un verdadero sentido, como las actividades de los astronautas de la *Discovery I* (la rutina de ejercicios de Poole). El Monolito desenterrado en la Luna es una especie de “alarma” que avisa cuando el hombre llegase al satélite.

El gran personaje, aparte de Bowman, es Hal. Todos los transportes espaciales, la Estación Espacial, la nave que lleva a Floyd de la Estación a la Luna, el “bus lunar”, la *Discovery I*, tienen el mismo aspecto: una estructura redonda (blanca) con una ventanilla de color rojo intenso. Toda esta tecnología se encarna en el “ojo” de HAL-9000, que es lo último en inteligencia y perfección. Sin embargo, esta creación humana es la que lleva la semilla de destrucción de la misión (se vuelve un “neurótico” debido a que esconde el verdadero propósito de la misión a los tripulantes de la nave, cosa contraria a su

programación “en servicio” del hombre). Los seis tripulantes de la nave actúan como autómatas: los tres hibernados, Bowman y Poole monótonos e inexpressivos, y Hal. De los tres despiertos, Poole parece el “menos” humano: ejercita sin verdadera necesidad (ego), se expone a baños de luz como un solarium (¿en el espacio?), donde lleva puestos unos lentes rojos en la escena de la comunicación con sus padres, que recuerdan la frialdad de Hal; acepta la derrota del ajedrez sin mayor comentarios, y en el instante de desconectar a Hal es el más decidido. Bowman, por su parte, parece más “humano” (al final es el héroe): dibuja a lápiz, en el instante de desconectar a Hal se ve agobiado; rescata el cuerpo de Poole, y se le ve afectado cuando “mata” a Hal. Este asesinato es un retorno: como Moon-Watcher, utiliza el intelecto para matar con un instrumento de forma básica. Hal, por su parte, finalmente es el más humano de todos cuando muere a manos de Bowman.

Ahora bien, viendo el filme a grandes rasgos creo que se puede hacer una semejanza entre Moon-Watcher y David Bowman. Moon-Watcher, el mono líder más apto, lucha contra los peligros para sobrevivir, él y su grupo, y mata para eso. Bowman, el primer hombre en llegar tan lejos en el espacio, mata para sobrevivir (antes que Hal lo haga con él), y luego va hacia Júpiter, a indagar el propósito del Monolito. Como se ve, mientras el hombre-mono líder trata de sobrevivir, el comandante de la misión trata de sobrevivir pero además de encontrar la respuesta a una pregunta (el Monolito). Así, es un ciclo, un círculo<sup>95</sup> que se repite; pero en forma de espiral, o sea, cada revolución es una distancia ganada hacia un estado superior. En la novela, el Monolito impele a Moon-Wartcher a desarrollarse por medio del *descontento* o la *insatisfacción*: le muestra imágenes de una familia como la suya, pero viviendo acogedoramente. Ello provoca la envidia en el hombre-mono, quien al final se supera. En la escena del David Bowman viejo cenando, él está orgulloso de la copa que sostiene en su mano, como símbolo de la perfección. Sin embargo, extiende la mano para tomar algo pues *no queda satisfecho* con el bocado de comida que prueba. Y este movimiento es el que empuja la copa al suelo, donde se hace trizas. El descontento es el que le da sentido al hombre para desarrollarse, pero también

---

puede ser fuente de errores. Por eso los astronautas de la *Discovery I* estaban tan vacíos: el descontento original de Moon-Watcher les daba ahora (luego de millones de años) una vida sin accidentes, holgada; pero sin un descontento no había nada a que aspirar, nada más importantes que ellos mismos. Y esa es la misión del Monolito (emisario o él mismo ser divino o sobrenatural superior a los hombres): preparar al hombre para dar el próximo paso hacia delante, hacia la divinidad (la Criatura Estelar). Ahora veremos esta idea a través del esquema actancial de Greimas.

#### **4.1. Modelo Actancial (A. J. Greimas).**

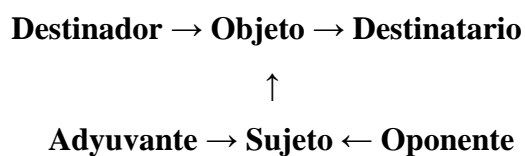
El semantista A. J. Greimas elaboró un modelo sobre la estructura base para aplicar sobre la mayoría de los relatos, a partir de los trabajos de Vladimir Propp (morfología del cuento popular ruso), y Etienne Soriau (las 200.000 situaciones dramáticas). Propp otorga primacía a las funciones por sobre los personajes, entendiendo por *funciones* segmentos de acción (vistas como abstracciones: lejanía, interdicción, etc.), que aparecen de modo semejante en todos los cuentos, bajo innumerables formas concretas, definiéndose independientemente de los personajes que realizan estas acciones. Son los acontecimientos constantes y permanentes de un personaje definidos a través de su significación en el desarrollo de la trama. Por ello Propp señala que la función debe definirse sin tener en cuenta los personajes de dicha acción. Sin embargo, la acción es inseparable de quien la realiza, ya que una función expresa un interés o una iniciativa perteneciente a un agente o a un paciente. Ellos son los actantes, y sus interacciones sirven para una representación más bien paradigmática que sintagmática.<sup>96</sup>

Hay, en este caso, tres categorías en este modelo, donde cada una corresponde a una oposición binaria. La primera categoría opone el Sujeto al Objeto; la forma *A desea a B*;

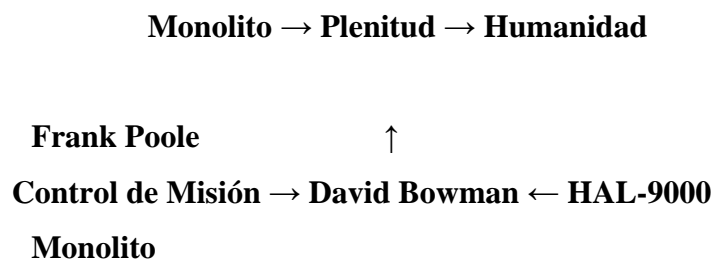
---

<sup>96</sup> Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración II: configuración del tiempo en el relato de ficción*, México, Siglo Veintiuno Editores, Segunda edición (en español), 1998, p. 445.

donde se debe suplir una carencia (esfera del deseo). La segunda categoría descansa en la relación de *comunicación*: un Destinator (quien envía lo que busca el sujeto) se opone a un Destinatario (a quien va dirigida esta búsqueda); el Objeto es objeto de comunicación entre estos dos, pues todo mensaje relaciona a un emisor y a un receptor. El tercer eje es *pragmático*: opone el Adyuvante (el que aporta ayuda en sentido del deseo) al oponente (que crea obstáculos en contra a la realización del deseo). Este eje se combina ya con la relación del deseo, ya con la de la comunicación, que pueden ser ayudadas o impedidas. En una palabra, el modelo combina las tres relaciones: *deseo*, *comunicación* y *acción*, y cada una descansa sobre una oposición binaria. Esta agrupación en relación a su esfera de acción daría nacimiento a ciertos actantes tipo como el héroe.<sup>97</sup>



De esta manera, el modelo actancial aplicado al filme *2001: Una odisea espacial* queda de esta forma:




---

<sup>97</sup> “Una articulación de actores constituye un cuento particular, mientras que una estructura de actantes, un género.” Greimas, A. J., *Semántica estructural: investigación metodológica*, Madrid, Editorial Gredos, 1976, p. 268.



La plenitud entendida como una condición más allá que la humana (divina): Moon-Watcher buscaba seguridad (sobrevivir), y Bowman la tenía, pero aún así no estaba pleno. Sólo a través de la superación del error se puede aprender y llegar a la perfección, pero ésta como forma de vida (rutina) vuelve vacía la existencia humana, como la vida de los astronautas en la nave espacial. Para sentirse completo, Bowman se convierte en un ser “más-que- humano” (Criatura Estelar). Como señalara Campbell,<sup>98</sup> la comunión con la divinidad, en este caso el Monolito, completa la vida del hombre y le da sentido; y además, vuelve al mundo para renovar su colectividad. Tanto en el filme como en la novela esto sucede, pero con algunas diferencias.

---

<sup>98</sup> Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1959, 369 pp.

## 5. La discusión de los resultados.

¿Por qué se realizó *2001: Una odisea espacial* en el año 1968? En primer lugar, creo que es adecuado indagar en los orígenes del filme, esto es, en el cuento *El Centinela*. Como se mencionó, se publicó en el año 1953; pocos años antes, el mundo sufría la Segunda Guerra Mundial, de la que uno de los mayores azotes fue el uso de la bomba atómica que apareció como la gran amenaza para la humanidad. Y ello se refleja en el cuento de Clarke, pues cree que el hombre deberá elegir entre ocupar la energía nuclear de forma constructiva o de lo contrario se destruirá a sí mismo.

Ahora bien, la aparición de *2001: Una odisea espacial* a finales de los años '60 (1968) no es casual. El mundo atravesaba grandes cambios (conflictos sociales y civiles, la Guerra de Vietnam, etc.), pero el problema –o amenaza– mayor lo constituía la división del mundo en dos bloques opuestos que daban origen a la llamada Guerra Fría, en donde lo verdaderamente peligroso era la intimidación que provocaban las armas nucleares, pues el hombre tenía la *real* capacidad de una gran devastación. En este sentido, tanto el cuento como el filme y la novela hablan de esto; pero nos ocuparemos de los dos últimos. Veamos el panorama mundial: desde años atrás había comenzado la carrera espacial, con dos grandes contrincantes como Estados Unidos y la URSS; el año 1969 se convertiría en el apogeo de esta aventura con la llegada del hombre a la Luna. Es, sin duda, uno de los acontecimientos más extraordinarios de la década. Un año antes, *2001* trataba mostraba como serían los viajes espaciales con un realismo apoyado por fantásticos efectos especiales.

La amenaza nuclear estaba en la conciencia de todos los hombres: las grandes potencias enfrentadas –EE. UU y URSS– poseían un gran desarrollo en este campo. En el filme vemos cómo se representa el futuro: como, si bien en la Estación Espacial los sujetos de países distintos coexisten, la distancia entre norteamericanos y soviéticos no se ha salvado por completo: si bien pueden “convivir” en armonía (como Floyd tiene

una amiga rusa y se sienta a charlar con un grupo de científicos rusos) aun hay desconfianza, pues no les aclara el misterio de lo que ocurre en la Luna. En el caso de la novela sucede algo parecido: uno de los mejores amigos de Floyd en la Estación Espacial es ruso, pero no le está permitido difundir lo que sabe. Así también, en la misma novela, Clarke se interesa por el desarrollo nuclear de China: aparece como vendedor de armas nucleares a otros países; además, al descubrir el Monolito en la Luna, los sujetos de la base norteamericana allí creyeron en un principio que se trataba de un artefacto dejado por los chinos en una anterior exploración. Todo esto se debe tal vez a que China en la década de los '60 no se dejó intimidar por la URSS, pues también ella poseía un desarrollo nuclear: para 1964 lograba estallar su primera bomba atómica y ya experimentaba con la bomba H.

Así también Clarke, al final de la novela, hace que la Criatura Estelar anule los misiles nucleares que amenazaban a la Tierra (hecho más apegado a la literatura de ciencia ficción), pues había constantes conflictos entre los países, y todos se armaban para enfrentarse unos con otros. En el filme no vemos nada de eso en el final, ni tampoco una referencia concreta de que existan conflictos en la Tierra; quizás sólo en la pantalla de la sala de pasajeros donde Floyd se dirige de la Tierra a la Estación Espacial, donde se muestra lo que parece ser un vehículo militar.

Ahora bien, vemos en el filme y en la novela que entre los principales temas están la amenaza nuclear, la fetichización de la tecnología (HAL-9000), y la falta de sentido en la vida (espacial), debido a un desarrollo científico y tecnológico que todo lo da. A pesar de ser una creación del hombre, la máquina (personificada por HAL-9000) es el gran enemigo, pues la máquina, al penetrar en todos los rincones de nuestra vida (HAL-9000 controla la nave por completo) despoja al hombre de su humanidad, pues el desarrollo tecnológico avanza mucho más rápido que el proceso de su asimilación efectuado por el hombre: he ahí el problema. En el filme la mayoría de las escenas de la *Discovery I* presentan un leve pero permanente sonido, como el funcionamiento de una máquina.

Sólo en las escenas fuera de la nave y la final, cuando Bowman decide “matar” a Hal, se escucha el sonido que produce la respiración del astronauta; es, finalmente, el triunfo del hombre sobre la máquina. Las palabras de Dorfler se ajustan al desenlace del filme:

*“La ciencia –y su producto: la máquina- se hallan casi fetichizadas, pero, al propio tiempo, el espíritu del hombre (sus facultades mentales, anímicas suprasensibles, telepáticas, telecinéticas, premonitorias) consiguen por sí solas vencer y anular la potencia de la máquina. El robot se identifica con el hombre, pero no bien se ha humanizado se autodestruye. El aspecto tecnológico del arte y la cultura en general se transforma en elemento mitopoyético; pero, a la vez, el arte, la cultura, la iniciativa libre y autónoma del individuo, logran desmitificar la máquina superando sus engaños e imperfecciones.” (...). “También una inconsciente aspiración por el rescate de la humanidad del excesivo mecanismo y de la excesiva sumisión a una tecnología desenfrenada y obtusa.”<sup>99</sup>*

¿Cómo superamos las amenazas de la energía nuclear, del desarrollo *deshumanizado* de la ciencia y la tecnología (en la persona de HAL-9000), que podrían considerarse generadoras de angustia, de falta de sentido? El Monolito, parte del mundo sobrenatural, enseña y guía al hombre para superarse a sí mismo y a sus problemas; le entrega sentido a su existencia, lo equilibra con el universo.

---

<sup>99</sup> Dorfler, Op. Cit., p. 256.

## 6. Conclusiones.

Dados los resultados obtenidos, se puede decir que los mitos no son simplemente relatos fabulosos, sino que a través de sus formas son capaces de dar datos sobre los sujetos o grupos en donde se creó o donde se vivió ese relato mítico. A partir de la definición de mito se comprobó que el filme *2001: Una odisea espacial* posee los elementos propios de un relato mítico: narra el vínculo entre hombres y fuerzas sobrenaturales o divinas (Monolito), expresado en valores y personajes universales (el Héroe, el Monstruo, etc.), y sobre todo, brinda una solución, un “capullo protector” al problema de la angustia en el hombre, estructurando su existencia.

Como filme que es, *2001: Una odisea espacial* tiene un rasgo especial: si vinculamos el fenómeno del mito al cine no encontramos con que el cine, al ser un medio de comunicación masivo, expone conceptos e ideas que de algún modo u otro forman parte de la vida de los espectadores<sup>100</sup>, aún si éstos lo terminan rechazando. En este caso, *2001* podría mantener a través de una *reconstrucción* estructuras clásicas de los mitos. Estos dos elementos, perduración y masificación del mito, son los rasgos más relevantes de esta situación. De hecho, el filme mismo generó numerosas interpretaciones de críticos y especialistas, como por ejemplo los estudios *2001: A new myth*.<sup>101</sup> Y es por ello también que el estudio de un filme puede decirnos algo sobre quienes lo realizaron o vieron.

Creo que esta investigación aporta a la disciplina en el sentido de extender el horizonte de investigación, esta vez al campo de las representaciones, que también son relevantes para definir algún período del pasado.

---

<sup>100</sup>“Gracias especialmente a la televisión, la imagen controla no sólo las costumbres y las opiniones sino también las ideas; entra en todas las casas a través de la pequeña pantalla.” (Ferro, Op. Cit., p. 16).

<sup>101</sup> Daniels, Don, *2001: A new myth*, *Film Heritage*, vol. 3, n ° 4, 1968. Texto de sugerente título para este trabajo, que lamentablemente no pudo ser revisado debido a no encontrarse disponible en ningún medio.

## 7. Bibliografía.

1. AA. VV., *Las consecuencias perversas de la modernidad*, Barcelona, Editorial Anthropos, 1996, 283 pp.
2. Agel, Jerome (editor), *The making of Kubrick's 2001*, New York, The New American Library, Inc., Primera edición Abril de 1970, 367 pp.
3. Beck, Ulrich, *La sociedad del riesgo*, Barcelona, Editorial Paidós, 1986, (primera edición en español, 1998), 304 pp.
4. Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1959, 369 pp.
5. Chartier, Roger, *El mundo como representación (Historia cultural: entre práctica y representación)*, Barcelona, Editorial Gedisa, tercera reimpresión, septiembre de 1996, 276 pp.
6. Clarke, Arthur C., *2001: Una odisea espacial*, Barcelona, Editorial Pomaire, 1968, 248 pp.
7. Coreth, Emerich, *Cuestiones fundamentales de hermenéutica*, Barcelona, Editorial Herder, 1972, 263 pp.
8. Dorfles, Gillo, *Nuevos ritos, nuevos mitos*, Barcelona, Editorial Lumen, 1969, 310 pp.
9. Eliade, Mircea, *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición*, Buenos Aires, Emecé Editores, 2001, 186 pp.
10. Ferro, Marc, *Historia contemporánea y cine*, Barcelona, Editorial Ariel, 1995, 238 pp.
11. Greimas, A. J., *Semántica estructural: investigación metodológica*, Madrid, Editorial Gredos, segunda reimpresión 1976 (primera edición: abril, 1971), 398 pp.
12. Gusdorf, Georges, *Mito y metafísica: introducción a la filosofía*, Buenos Aires, Editorial Nova, 1960, 290 pp.
13. Kagan, Norman, *Stanley Kubrick*, Barcelona, Editorial Lumen, 1976, 353 pp.

14. Metz, Christian, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1972, 345 pp.
15. Muñoz, Ernesto, *¿Qué es el cine?*, Santiago, Editorial Universitaria, 1998, 65 pp.
16. Lotman, Yuri M. y la Escuela de Tartu, *Semiótica de la cultura*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1979, 245 pp.
17. Lotman, Yuri M., *Semiótica y estética del cine*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1979, 153 pp. (Versión castellana del original ruso de José Fernández Sánchez).
18. Pieper, Josef, *Sobre los mitos platónicos*, Heder, Barcelona, 1998, Segunda edición, 88 pp.
19. Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración*, México, Siglo Veintiuno Editores, Segunda edición (en español), Vols. I y II, 1998, 371 pp. (Primera edición en francés 1958; título original: *Temps et récit. i: l'histoire et le récit*; traducción de Agustín Neira).

## 8. Glosario.

**Semiótica/Semiología:** teoría general de los signos. Se observan dos tipos de semiótica: uno, la semiótica de la comunicación que sólo estudia los hechos contruidos específicamente para comunicar; y la semiótica de la significación (estructuralismo) cuyo objeto serían todos los sistemas de signos, todos lo fenómenos significantes –desde el vestido a la comida-, aunque no supongan formas de comunicación voluntaria.

**Semántica:** ciencia que trata de la significación de las palabras; los signos siempre sustituyen a algo; por tanto, cada uno se halla en relación constante con el objeto al que sustituye. Esta relación se llama *semántica* del signo. La relación semántica determina el contenido del signo.

**Sintagma:** unión dos o más unidades lingüísticas consecutivas; por analogía, se aplica en el cine a los encadenados de unidades sucesivas, como por ejemplo planos.



## 9. Material Complementario: Anexo y Apéndice.

### Ficha técnica del filme *2001: Una Odisea Espacial*.

**Título:** *2001: Una Odisea Espacial* (o *2001: Una Odisea del Espacio*).

**Título Original:** *2001: A space odyssey*.

**Año:** 1968.

**Duración:** 139 minutos.

**Fecha de Estreno:** 1 ° de Abril de 1968 (a la crítica neoyorquina); 6 de Abril de 1968 al público en general.

**País:** Gran Bretaña – Estados Unidos.

**Productor:** Stanley Kubrick.

**Director:** Stanley Kubrick.

**Guión:** Stanley Kubrick y Arthur A. Clarke (basado en el relato de este último, *The Sentinel*).

**Fotografía:** Geoffrey Unsworth.

**Fotografía Complementaria:** John Alcott.

**Efectos de Fotografía Especiales Proyectados y Dirigidos** por Stanley Kubrick.

**Efectos Especiales:** Wally Veevers, Douglas Trumbull, Con Pederson, Tom Howard.

**Diseñadores:** Tony Master, Harry Lange, Ernie Archer.

**Director Artístico:** John Hoesli.

**Música:** Richard Strauss, Johann Strauss, Aram Khachaturian, György Ligeti.

**Sonido:** Winston Ryder.

**Reparto:** Keir Dullea (David Bowman), Gary Lockwood (Frank Poole), William Sylvester (Dr. Heywood Floyd), Douglas Rain (voz de HAL 9000), Daniel Richter (Moon-Watcher), Leonard Rossiter (Smyslov), Margaret Tyzack (Elena), Robert Beatty (Ralph Halvorsen), Sean Sullivan (Michaels), Frank Miller (Control de la Misión), Penny Brahms (azafata), Alan Gifford (padre de Poole), Edward Bishop, Glenn Beck, Edwina Carroll, Mike Novell, Peter Delman, Dany Grover, Brian Hawley.

