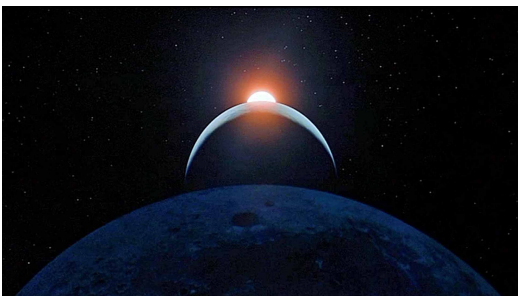


# «2001: Odisea en el espacio» (1968), un sobresaliente ejercicio esteticista

escrito por Ignacio Ilundain | 24 septiembre, 2022

*2001: Odisea en el espacio* (“2001: A Space Odyssey») es una película dirigida por Stanley Kubrick, estrenada en 1968. Él mismo es responsable del guion junto con uno de los grandes novelistas de ciencia ficción, Arthur C. Clarke (1917-2008) quien escribió el relato *El centinela* (1948) en el que se basa el guion. En paralelo a la película, iré escribiendo la novela con el mismo título. A ella, siguieron tres más de la serie: *2010: Odisea dos* (1982, que contó con una versión cinematográfica en 1984), *2061: Odisea tres* (1987) y *3001: Odisea final* (1997). Con la fotografía de Geoffrey Usworth, la película cuenta con los actores Keir Dullea (como Dave Bowman), Gary Lockwood (como Frank Poole), William Sylvester como el Dr. Heywood Floyd, y Douglas Rain (que pone voz al ordenador HAL 9000 en la versión original).

## Aspectos de estilo

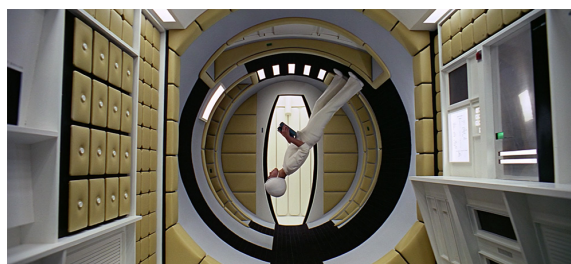


Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968)

La película se realizó en Cinerama (“cinema”, “panorama»), un sistema de pantalla grande con tres proyectores simultáneos que se usó para filmar, entre otras, *La conquista del oeste*

(John Ford, 1962). El cine se vio en la necesidad de competir con la televisión para no perder espectadores, y uno de los modos fue la espectacularidad que las pantallas grandes posibilitaron (también con otros sistemas como Cinemascope o Panavision). Kubrick convenció a los productores para hacer una película de ciencia ficción en ese sistema, un género considerado menor, muy ligado al terror.

Y efectivamente, la **espectacularidad visual** de esta película es enorme. La belleza de sus imágenes es incuestionable. A ello contribuyó el uso de los brillantes efectos especiales que merecieron el premio Oscar en ese apartado. Vista hoy, más de medio siglo después, no se considera una película primitiva, lo que habla de la pericia en la creación de las imágenes que no han quedado anticuadas salvo en detalles que no tienen mayor importancia. Entre los efectos especiales está la filmación del espacio exterior, el juego con la gravedad en las naves espaciales, las imágenes psicodélicas del viaje de la última parte de la película... También destacan esas imágenes de estrellas y cúmulos que recuerdan a esas imágenes que Malick introduce en sus últimas películas (que tienen una belleza aún más lograda dado la mayor perfección de los instrumentos que las registran).



Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968)

Otro aspecto estilístico llamativo es el **tempo** de la película. Se puede calificar como lento en comparación con la inmensa mayoría de las películas. Es frecuente destacar en los comentarios y críticas cómo el movimiento de las naves espaciales parece lento. La escena de la nave que atraca en

otra mayor en el viaje hacia la luna es muy llamativa, más cuando está acompañada de la música del vals [El danubio azul](#) que inevitablemente lleva a considerar estos movimientos de las naves como una coreografía. Al carecer casi siempre de referencias fijas cercanas respecto de las cuales percibir la rapidez, y dadas las enormes distancias, los movimientos parecen lentos. Ello contribuye a transmitir la sensación de enormidad del espacio, de silencio presente en ese espacio en el que domina el vacío, que solo es espacio negro porque no hay casi nada en lo que se refleje la luz que proviene de las estrellas.

Al **silencio** del espacio que transmiten esas escenas “lentas” se añade el silencio de la palabra. Hay fragmentos largos en la película en los que no se habla. A pesar de que la música está muy presente, la película da sensación de silencio, principalmente, porque se habla poco. Tempo lento y silencio (relativo) dan un tono propio a la película, alejada del ruido y del movimiento frenético de otras muchas películas ambientadas en el espacio exterior.

Es, por lo tanto, una **narración** hecha, sobre todo, a través de **imágenes**. En ese sentido, es muy cinematográfica, ya que utiliza la imagen, y no la palabra, como base de la narración.



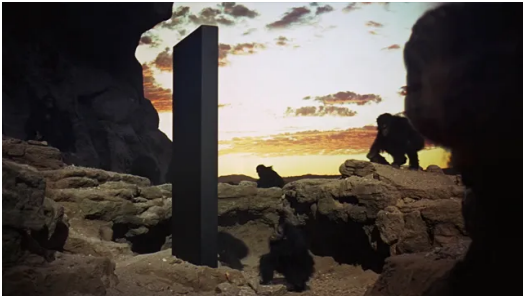
Esta narración basada, principalmente en la secuencia de imágenes hace que tenga una estructura narrativa especial, original. Además de esto, la historia de la película recorre un lapso temporal incalculablemente largo. Dividida en **cuatro**

**partes**, la película comienza en los albores de la humanidad, con escenas de homínidos ambientadas en parajes semidesérticos de África, y en las que se narra la aparición de la inteligencia humana. En la calificada como “la mayor elipsis de la historia del cine”, en la que se pasa del hueso lanzado por estos homínidos a una nave espacial, la película salta de la prehistoria a 1999, donde el Dr. Heywood Floyd viaja a la luna. La tercera parte, tiene lugar en la nave espacial Discovery que se dirige a Júpiter en el año 2001. La cuarta y última parte, se desarrolla en un tiempo y lugar indefinidos, y lleva por título: Júpiter y más allá del infinito.

Con estos saltos de tiempo tan enormes, las diversas partes de la película solo pueden formar una narración si hay algún elemento que una lo que pase en cada uno de esos episodios. Es aquí donde hay que mencionar el famoso monolito, signo de una inteligencia extraterrestre que aparece en los albores de la humanidad dando a entender que hay una relación causal con la aparición de la inteligencia. Se descubre otro en la luna en 1999, que lanza una señal a otro que orbita Júpiter. Lo más críptico de la historia es el contacto con este monolito en el que comienza el último viaje.

Esta película siempre ha tenido fama de tener una interpretación abierta y difícil. Lo que acontece en su conjunto y en las tramas de cada parte es algo que puede dar lugar a una variedad de lecturas que incluso pueden entrar en conflicto. La película obliga a reflexionar porque el sentido de la historia que no queda claro muchas veces. Este **significado elusivo** es evocador y abierto, algo muy presente en el arte.

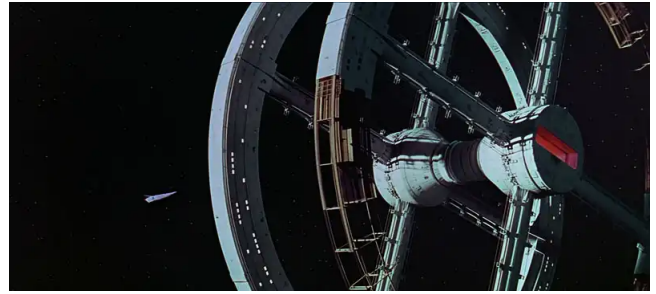
## **La inteligencia y la violencia**



Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968). Primera parte, Los albores de la humanidad

Dos grupos de homínidos conviven en un terreno seco, donde hay presencia de animales de otras especies. El agua es un bien escaso y se lo disputan. Aparece el monolito, y se despierta la **chispa de la inteligencia**, despertar muy bien descrito en la escena en la que uno de ellos piensa en el uso de los huesos como arma. Esa habilidad adquirida va a ser una diferencia decisiva entre los dos grupos. Todo esto está ambientado con la música de Strauss del comienzo de su poema sinfónico [Así habló Zaratustra](#) que funciona como un leitmotiv wagneriano en la película.

En esta historia ambientada en los albores de la humanidad, se confunde el origen de la inteligencia con la que se afirma la aparición del *homo sapiens*, y el origen de la **violencia**. Que el primer uso de la inteligencia sea usar algo como arma es un recurso expresivo que cuadra muy bien con la situación descrita y se convierte en una interpretación de lo humano de carácter pesimista, coherente con los años de la guerra fría en los que se hizo esta película. La afirmación del origen del mal y de la muerte es un tema al que las religiones han intentado dar respuesta. La tradición judeocristiana, que sin duda los guionistas conocen, da una visión más compleja de este problema. El resultado aquí es efectivo, pero el tratamiento es algo simple.

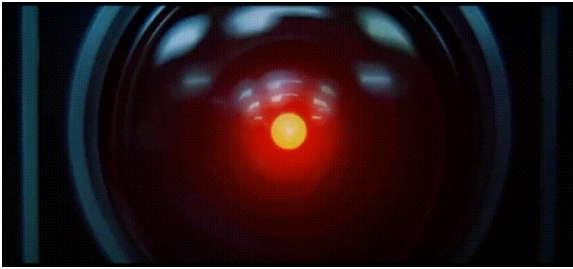


Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968). Segunda parte, "coreografía"

Con el paso directo a 1999 parece decirse que la humanidad ha desarrollado el uso de su inteligencia dando lugar al epítome de la misma, la construcción de naves que viajan por el espacio. Personas de diferentes países conviven en paz, la ciencia parece ser el lenguaje universal que favorece que las diferencias no sean causa de conflicto. Esa es la impresión que se da: el desarrollo del uso de la razón da lugar a la ciencia y la técnica que permite un desarrollo de la cultura y la convivencia pacífica. 1999 es posterior al año en el que se hizo la película, por lo que parece repetirse el tópico de que en un futuro desaparecerán los conflictos por el avance de la racionalidad científica.

Descubrir el monolito enterrado en la luna es descubrir la prueba de una inteligencia extraterrestre. Los humanos no somos los únicos seres inteligentes en el universo, lo cual es algo que se quiere guardar en secreto. Se califica este descubrimiento como uno de los más importantes de la historia. Ciertamente, se trataría de un hecho de consecuencias difíciles de calcular. Encontrar un objeto fabricado de origen extraterrestre que emite señales, abre la puerta a la comunicación con otros. No se explora más esta idea, como también queda sin resolver (no se hará nunca) el enigma sobre el origen del objeto, la naturaleza de esa especie. Se deduce que es una especie mucho más poderosa que la nuestra, aunque no destructiva.

# La lucha entre la inteligencia artificial y la humana



Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), tercera parte. Esta luz que titila cuando habla en el centro de un círculo es el "rostro" de HAL, la computadora que rige la nave y se comunica con los astronautas.

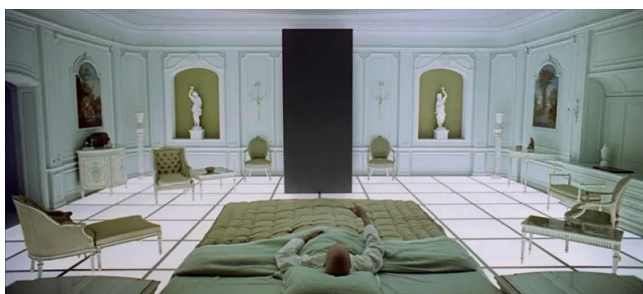
La tercera parte narra el viaje en la nave espacial Discovery con rumbo a Júpiter. Ni los astronautas ni el ordenador central HAL conocen el objetivo de la misión. Ese halo de misterio da juego en la trama. Hay mucho de destreza técnica e imaginativa en la realización de esta tercera parte, sobre todo, con la descripción del modo de vida en una nave con un curioso sentido gravitatorio.

La trama de esta parte está centrada en la lucha de HAL con los astronautas. El **miedo** a que las máquinas se conviertan en nuestros enemigos y nos venzan estaba presente en la ciencia ficción de la época, como lo está ahora. Nunca se ha dejado de explorar en el cine y la literatura esta posibilidad: que la inteligencia artificial cobre conciencia de sí y luche contra el ser humano. En *2001* el tema se trata a través de un juego de ingenios muy entretenido.

Como en la primera parte, aquí también hay lucha, guerra. En este caso, es la nueva inteligencia, la artificial, la que

está en el origen de la violencia en esta parte, como fue la nueva inteligencia, la humana, la que la usa para vencer destruyendo al enemigo.

## El último viaje y el nacimiento del nuevo hombre

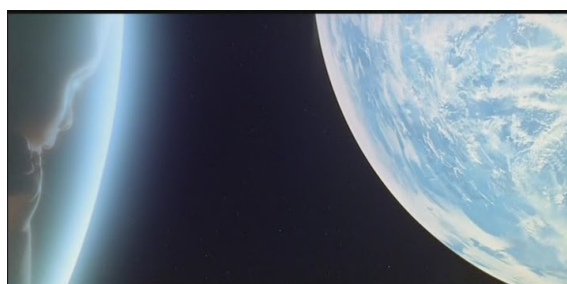


Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), cuarta parte.

El astronauta gana la lucha. Lo siguiente que sabemos, es que toma contacto con el monolito que orbita Júpiter. Y el contacto con ello provoca un viaje de aparente velocidad lumínica y que acaba en un espacio onírico, una habitación de decoración dieciochesca y con aire de inautenticidad, donde el protagonista vive largo tiempo solo.

Parece ser que Kubrick [quiso](#) dar a entender que el humano era estudiado por miembros de esa especie alienígena en una habitación que imitaba las humanas para, al final, convertirse en un nuevo hombre que vuelve a la tierra, dando así un enfoque mitológico a la historia.

## Conclusión



Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), cuarta parte. El "nuevo hombre" que vuelve a la Tierra. Final de la película.

*2001* es una película que merecidamente forma parte de la historia del cine como una obra de referencia. La maestría técnica que se unió con el rigor científico en el tratamiento de la historia y la imaginación poética en la composición de las imágenes y del relato, hacen de esta película algo singular y sobresaliente. Pero los temas son tratados con bastante simpleza. Eso sí, los plantea, hace que surjan preguntas.

La pregunta por el sentido último de la historia es, en mi opinión, solo una pseudocuestión que toma de la mitología un ropaje que es más apariencia que otra cosa. Las imágenes son muy bellas, transmiten un sentido sugerente que le da un aire de profundidad pero que resulta ser bastante vacío.