



**UNIVERSIDAD
DE
SOTAVENTO A.C.**



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

“2001, ODISEA DEL ESPACIO, IMÁGENES CONTRA PALABRAS.”

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

CARLOS JESÚS OROZCO ESTRADA

ASESOR DE TESIS:

LIC. OSCAR RICARDO CASTILLO BRIBIESCA

Coatzacoalcos, Veracruz

2012.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Índice

Introducción

Capítulo 1

Análisis fílmico

- 1.1 Introducción
- 1.2 Escribiendo la novela
- 1.3 El rodaje
- 1.4 La banda sonora
- 1.5 Escenas eliminadas
- 1.6 La presentación
- 1.7 El amanecer del hombre
- 1.8 TMA 1 (el centinela)
- 1.9 Misión Júpiter
- 1.10 Más allá del infinito (el viaje definitivo)
- 1.11 Análisis global

Capítulo 2

Semiótica

- 2.1 Conceptos sobre semiótica
- 2.2 El uso de los signos en el pasado
- 2.3 Semiótica contemporánea
- 2.4 La superioridad del mundo frente a los significantes y viceversa
- 2.5 Función del valor referencial del significante
- 2.6 Valor de identidad y valor referencial
- 2.7 Significante y objeto físico
- 2.8 Significado y referencia
- 2.9 Verdad
- 2.10 Realismo
- 2.11 Sistema semiótico

- 2.12 Semiótica de los sistemas
- 2.13 Estructuras visuales complejas
- 2.14 Discurso
- 2.15 El Tiempo
- 2.16 Exposición de lugar
- 2.17 Exposición de tiempo
- 2.18 El ritmo del lapso de tiempo
- 2.19 La narración

Capítulo 3

El cine

- 3.1 Clasificación de medios audiovisuales
- 3.2 El cine como lenguaje
- 3.3 El cine como arte
- 3.4 Cultura e ideología
- 3.5 Ideología
- 3.6 Cultura y lenguaje
- 3.7 Dimensión social del cine
- 3.8 El cine como intercambio cultural
- 3.9 Elementos de la imagen fílmica
 - 3.9.1 El color y la luz como elementos de lenguaje
 - 3.9.2 El color y la perspectiva
 - 3.9.3 El valor simbólico del color
 - 3.9.4 Los planos en el cine
 - 3.9.5 Funciones de los movimientos de cámara
 - 3.9.6 Tipos de movimientos de cámara
 - 3.9.7 La música: elemento indispensable en el cine
 - 3.9.8 Funciones de la música en el cine
 - 3.9.9 Razones estéticas para la existencia de una música en el cine
- 3.10 Cine y semiótica

- 3.10.1 El campo
- 3.10.2 La imagen
- 3.10.3 Análisis semiótico
- 3.10.4 La semiología del cine
- 3.10.5 Cine: lengua o lenguaje

Capítulo 4

Interpretaciones con base en la semiótica

- 4.1 La explicación de la novela
- 4.2 HAL 9000: la humanidad contra las máquinas
- 4.3 Dios
- 4.4 El Monolito como Dios
- 4.5 Road movie (el autodescubrimiento del hombre)
- 4.6 El viaje (el autodescubrimiento de la humanidad)
- 4.7 El estilo
- 4.8 Visión del futuro
- 4.9 Fotografía
- 4.10 Música
- 4.11 La muerte

Conclusiones

Bibliografía

2001, odisea del espacio: Imágenes contra palabras

Introducción

El cine ha adquirido en un breve periodo de tiempo una importancia social, cultural, económica y artística indiscutible. Arte del siglo XX y de las generaciones que vendrán su repercusión ha trascendido el orden artístico y penetra en múltiples áreas de la actividad humana. Se debe esto a que es un arte de masas, en una medida no alcanzada por arte alguno y a que es más el producto de una industria que una expresión artística.

El cine nació como espectáculo y diversión concebido de acuerdo a cada época, definido por cada uno de sus autores, por el ambiente social y por su aceptación en la sociedad. Pero el cine es, al mismo tiempo, un verdadero arte desde sus comienzos. El cine, también desde su inicio es el documento de la época. Estas tres características, la documental, la artística y la de entretenimiento las ha conservado en el tiempo y en la ilusión de todos los implicados en su desarrollo, los que lo fabrican y el público, su mayor consumidor, atraído por su inocencia que responde por una parte a la necesidad de ver una realidad recreada en un ambiente fantástico, desconocido hasta el momento y por otro lado por el afán de entretenimiento oculto, producido por un capricho interno, que las sociedades poseen cuando quieren escapar de su realidad cotidiana.

Es difícil descubrir un solo tema o núcleo de contenidos que no esté tratado de alguna forma en el cine. Siempre es posible encontrar películas o documentales, que permitan su utilización como punto de partida en un debate, o como rasgo, dato o documento en una investigación o estudio.

Sin embargo, el cine como tal, es decir el cine cuyo soporte material se basa en el celuloide es cada vez más difícil de utilizar, dada la dificultad y coste económico que entraña la búsqueda de proyectores, operadores y películas. Al mismo tiempo cada vez se hace más fácil y eficaz la tecnología que nos permite ver el cine a través del vídeo o la televisión. Por esta razón en esta comunicación, siempre que se hable de cine, se entenderá que indistintamente podemos estar relacionándolo con su sucedáneo el vídeo, y en un futuro inmediato con cualquier otro soporte adecuado, como el DVD, que está sustituyendo al vídeo y así sucesivamente un medio reemplazara a otro. En vídeo se ha publicado casi todo lo que en el cine hay de importante.

El video ha permitido ver películas descatalogadas, no comerciales, antiguas, permite volver atrás, analizar, aprender. Permite además congelar la imagen con toda perfección, ampliar, guardar en el ordenador fácilmente, elegir idioma, etc.

La imagen en movimiento, sus mensajes, sus ideas técnicas y sus contenidos son elementos de indiscutible valor y de indispensable estudio en las aulas. Es una de las estrategias interdisciplinares por excelencia, vía para lograr la transversalidad, y al mismo tiempo base y fundamento de análisis y estudio de cualquiera de las áreas de un programa de trabajo. El cine refleja la totalidad, pues su fundamento es contar dramas humanos con tecnologías y lenguajes diversos a los tradicionales. El cine complementa conocimientos, integra ideas y lenguajes. El cine puede hacer comprender mejor una obra de teatro, un drama escrito, y al mismo tiempo puede incitar a leer la obra literaria que ha servido de base a la película.

El cine es el gran desconocido por demasiado cercano. En los primeros años de su historia se proyectaban las películas en las ferias; por ello era rechazado por la gente "culto" por aquella época. Más tarde se hicieron cargo de él los intelectuales, descubriendo las posibilidades artísticas y culturales, y desarrollando

el pensamiento cinematográfico. En el cine se posee todo: el espectáculo, la aventura, el arte y el razonamiento. Se tiene dónde elegir, pero hay que entrar en él con seriedad, con investigación y con esfuerzo, ya que aporta a la cultura unas formas de comunicación y de lenguaje que de otra manera y por otros caminos sería imposible conocer y aplicar en las aulas.

Aún así, los primeros tiempos del cine sirven para analizar toda aquella vida que se apreciaba desde diversas ópticas tras el ojo de la cámara, esa cámara que presenta las cosas con otra visión. La cámara ve la realidad de modo diverso al del ojo humano, que hay detalles o situaciones que no puede apreciar. El cine nos introduce tanto en los detalles pequeños de los elementos, convirtiéndolos en importantes como en los inconmensurables espacios transformándolos en accesibles y entrañables. La tecnología puesta al servicio del mensaje, ha transformado al cine, lo ha hecho necesario para conocer filosofías, pensamientos, historias, lugares, modos de vida y costumbres.

La historia ha llevado los avances tecnológicos al mundo del espectáculo, reuniendo los ingredientes anteriores, cámara oscura, fotografía, lentes, proyección y las ilusiones visuales para un público ávido de sensaciones como si fuera un espectáculo de magia. Se utilizaron así ingenios que hoy son conocidos y que, perfeccionados, se siguen utilizando como medios audiovisuales. Los directores son como los ilusionistas quienes utilizaron los inventos en salas oscuras y llenas de emoción en proyecciones sobre humo, utilizando espejos, engañando con sus trucos ópticos al ingenuo público del momento.

Entrar en el mundo del cine abre a las personas un universo apasionante. La mayoría tiene un contacto con el cine, limitado a la asistencia esporádica a salas

comerciales, a ver la película de actualidad en compañía de sus grupos de amistades. Esa es solamente la puerta de acceso al fascinante mundo del cine. Al comprar la entrada, ya se inicia en la persona un procedimiento, un proceso de implicación que no debe quedar en la simple visión de la película.

El mundo del cine es al mismo tiempo industria y arte, espectáculo y pensamiento. En este texto intentaremos adentrarnos en ese mundo apasionante desde un punto de vista muy particular. El del desafío que desde el mundo de la educación en todas sus variantes puede aportar a que quienes van al cine, pequeños, adolescentes o mayores. Para que todos se interesen por lo que hay detrás de la sala cinematográfica y de la pantalla, para que quienes no van al cine, acepten esta entrada, aun cuando fuera a través de la televisión.

La importancia del cine en el universo cultural ha excedido el terreno de los medios masivos de comunicación para convertirlo en uno de los ejes fundamentales de la producción artística en la actualidad. El conocimiento de los códigos cinematográficos resulta esencial para todo comunicador que se desempeñe en los diversos ámbitos de su incumbencia, sobre todo, en los campos del periodismo y de la producción audiovisual. El objetivo es la adquisición de los instrumentos específicos para leer, interpretar y utilizar dichos códigos, fundamentalmente orientado hacia la crítica cinematográfica.

La motivación hacia el cine se genera fundamentalmente viendo cine. Algunos de los llamados puristas¹, los que no aceptan diversos puntos de vista, intentan hacer entrar a niños y adolescentes por lo que ellos llaman "buen cine". Si se aplica al aprendizaje del cine los principios fundamentales de la didáctica, debiéramos tener en cuenta que:

¹ Purismo es una tendencia a defender el mantenimiento de una doctrina, una práctica, una costumbre, etc. en toda su pureza y sin admitir cambios ni concesiones. Suele ser habitual en los campos artísticos, musicales y lingüísticos.

Todo se aprende desde el principio. Desde que un niño nace, ya en la familia, es conveniente que esté cerca del cine. Como en todo proceso de aprendizaje, se accede mejor al conocimiento yendo de lo conocido a lo desconocido. La aventura y la fantasía están más cerca del niño.

Como todo aprendizaje, necesita de experiencias, de afectos, de motivaciones, de reiteración de hechos, de personas que contagien el entusiasmo... de productos de calidad, entretenidos, lúdicos. Al cine se entra, como en todo lo que es cultural, de manera fundamentalmente inconsciente. El aprendizaje del cine, como todo proceso de enseñanza, necesita de esquemas de comportamiento en los que prime lo que para el que aprenda contenga sentido, diversión y serenidad para aprenderlo.

Aunque muy dignos de respeto, algunos puristas no valoran, rechazan más bien, la nueva forma de hacer y presentar el cine. Sin embargo, es incuestionable pensar que el cine se basa en una gran industria, que necesita incentivos económicos, o lo que es lo mismo, que los cines se llenen. Muchos directores e intérpretes que en la actualidad son libres para producir, hacer o interpretar lo que desean (cine independiente), han sido durante muchos años colaboradores o autores de películas exclusivamente alimenticias y comerciales o se han dedicado a hacer spots publicitarios. Al lado de un cine comercial, promocional, lleno de efectismo, se mantienen otros tipos de cine, como el de autor, el independiente, el que trabaja con escasos medios, el que no depende de las grandes productoras, el que se fija normas estrictas para no utilizar nuevas tecnologías, etc. Surgen movimientos independientes, paralelos o contrarios a la industria oficial, los países más pobres siguen haciendo intentos de expresar mediante películas sus problemáticas, se continúa luchando contra el poder político y el de la censura y

se encuentran productos de cine fresco, joven, que rezuma interés aunque no alcance en algunas ocasiones la técnica de moda ni se exhiba en salas comerciales.

El cine sigue vivo. Es osado predecir que ya no se harán películas de calidad. Los tiempos cambian pero aportan nuevos aires, nuevos medios, ideas frescas, problemas diferentes, que azuzan al elemento creativo que tiene el cine a buscar caminos diferentes. Los años decantarán los productos que merezcan pasar a la historia del cine. Se arriesga el dinero con mejor fortuna, y habrá menos miedo a crear obrar de arte aunque el beneficio comercial sea menor.

Para los cinéfilos, “2001: Odisea del espacio”² es considerada la obra cinematográfica que dotó de rigor científico al género de ficción. Una consideración menos técnica (científica), pero sin duda más cercana a las intenciones de Stanley Kubrick (director y guionista) y de Arthur C. Clarke (autor de la novela y también guionista), destaca el contenido crítico de la obra en contra del proyecto moderno de la razón. La crítica a la que se hace alusión plantea el fracaso de la razón en su intento de proveer de sentido la existencia humana, transformando al hombre en una pieza más de la enorme maquinaria conocida como sociedad. Pues, en lugar de ‘mejorar’ la naturaleza moral del hombre, produce su corrupción y hace emerger lo peor de su condición. En ello tuvieron que ver autores como Nietzsche, Marx o Descartes³, quienes cuestionaron, cada uno a su modo, las bases antropológicas del racionalismo, así como las consecuencias fácticas negativas de su puesta en práctica. Como se valora profundamente su valor semiótico, se ocupa aquí de analizar Odisea desde una perspectiva semiótica, viendo en su estructura narrativa las etapas constitutivas del proyecto.

² Ficha técnica: Director: Stanley Kubrick. Argumento: Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke, basado en el relato corto de Clarke El Centinela. Género: ciencia ficción. Duración: 139 minutos.

³ R. Descartes, Discurso del Método, 1997, pp.3

Capítulo 1

Análisis crítico

1.1 Introducción

Calificar una película siempre es algo personal, en cierto modo, algo inapropiado. Existen películas comerciales que son perfectas en su clase, películas artísticas que son obras maestras en su rubro, y películas de entretenimiento que cumplen su objetivo. Poner una puntuación establece, de algún modo erróneo, que las películas pueden ser medibles y comparables. En realidad es una calificación que debería reflejar la experiencia que una persona ha sentido como espectador y el éxito del director para pulir y transmitir su mensaje. Quizás fuera mejor calificar en porcentajes de satisfacción, que con una simple cifra. Cada película es excelente en lo suyo, y es imposible comparar cine de arte con cine de ciencia ficción (La Guerra de la Galaxias⁴) o una cinta basada con una historieta (Batman⁵). Sin embargo, desde el punto de vista, 2001 es una experiencia genial en muchos momentos de su duración. Y aún con el paso de los años, y miles de hojas escritas de análisis sobre el contenido de la película, no ha dejado de ser una obra pareja.

2001: Odisea del espacio es una de las películas más importantes y famosas del género de ciencia ficción y del cine en general. Se proyectó en 1968 en Estados Unidos, siendo producida y dirigida por Stanley Kubrick. La película se relaciona

⁴ Ficha técnica: Director: George Lucas. Argumento: George Lucas. Género: ciencia ficción. Duración: Versión original, 121 minutos, Edición especial 125 minutos.

⁵ Personaje creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939.

con elementos temáticos de la evolución humana, la tecnología, la inteligencia artificial y vida en otros mundos, y es notable por su realismo científico, por ser la pionera en sus efectos especiales, su imaginería ambigua y surrealista, por el sonido puesto en lugar de las técnicas narrativas tradicionales y el mínimo uso del diálogo.

2001 no es una película sino muchas películas, y cada una de ellos guarda un punto de relación. Sin duda el amanecer de la humanidad es perfecto, un ejemplo de lenguaje cinematográfico. Con sólo imágenes, Kubrick logra transmitir el concepto de Deix Ex Machina (un elemento externo que resuelve una historia sin seguir su lógica interna, cualquier evento que viene impuesto por necesidades del propio guión, a fin de que mantenga lo que se espera de él desde un punto de vista del interés) que significa la presencia del monolito: la inteligencia de otro mundo que aparece en momentos claves de la humanidad para iniciar avances en la evolución de la especie.

El argumento tiene su origen en un relato corto de Arthur C. Clarke, “El Centinela” (The Sentinel, 1950⁶). En cuanto a la novela homónima de Clarke, se escribió a la vez que se desarrollaba el guión. La novela que surgió de la película fue a su vez fue el origen de la saga de novelas de las Odiseas Espaciales.

1. 2001: Odisea del espacio
2. 2010: Odisea Dos
3. 2061: Odisea Tres
4. 3001: Odisea Final

A partir del nuevo tratamiento de la historia de “El centinela” en el que Kubrick y Clarke trabajaron, se publicó por un lado la novela de Clarke donde se explicaban y aclaraban muchas de las incógnitas de la película, y por otro la película del

⁶ Clarke Arthur. “El Centinela”, 2001, Odisea del espacio, edición especial contacto ovni, Editorial Mina S.A. de C.V., México, 22/IV/96, 38-93, No 40.

mismo nombre y que resulta mucho más críptica y abierta a interpretaciones que la novela.

1.2 Escribiendo la novela

"2001: Una odisea en el espacio", es un ensayo futurista a cerca de la raza humana, que se elabora desde el pasado más remoto hasta lo que se auguraba en aquella época como el futuro lejano.

Después de haber terminado "Dr. Insólito" (Dr. Strangelove, 1964), Kubrick se había fascinado por la temática de descubrir vida fuera de nuestro mundo, y se había determinado a hacer una buena película de ciencia ficción. Buscando a un colaborador en la comunidad científica, estableció contacto con Arthur C. Clarke para una colaboración mutua.

La obra se gestó al mismo tiempo como guión en el proyecto cinematográfico, en la que existió una colaboración permanente entre el escritor y el cineasta. Kubrick le termina proponiendo a Clarke escribir juntos una novela y después un guión basado en la misma. Finalmente, sobre un borrador de 150 páginas, se empezó a escribir el guión. Cuando la película ya había sido terminada y exhibida, Clarke revisó el guión, y a partir de éste escribió la novela. En realidad el cuento término dando origen al guión cinematográfico, y el guión dio origen a la novela.

Muchos de los relatos de Clarke giran alrededor de una trama científica, a la que gusta de adornar con un final sorprendente. Resuelve la mayoría de sus obras con

⁷ Clarke Arthur. "A la odisea del espacio", 2001, Odisea del espacio, edición especial contacto ovni, Editorial Mina S.A. de C.V., México, 22/IV/96, 2-5, No 40.

un tono generalmente aséptico, sin finales artificiosos, dejando que sean las ideas las que mantengan la atención del lector. Este estilo sólo se rompe para permitir cierto grado de humor elaborado.

En cuanto a sus temas, giran en torno a dos ideas fundamentales: optimismo por los beneficios del progreso científico (más destacable en una época de cierto desaliento tras el lanzamiento de las bombas atómicas), y el encuentro con especies y culturas superiores (siempre en un tono muy paternalista).

Para la elaboración tanto de la novela como para el guión, tanto Kubrick como Clarke se documentaron ampliamente y en ella se utilizaron elementos de otros relatos, además de novelas de otros escritores.

Con “El centinela” se presentaba la primera constante en la obra de Clarke; el autor a quien se le considera como uno de los más claros exponentes de la ciencia ficción (junto con Philip K. Dick, el autor de Blade Runner), dura o por definir con más precisión, científicamente coherente, establece una fuerte atracción por la metafísica y la mística.

Arthur C. Clarke compuso una historia que abarca desde el proceso de evolución de los primates hasta el paso de un ser humano a un estadio superior. Por el tema tratado en 2001, rebasa los límites de la "Space Opera" (aventuras espaciales), sumergiéndose en un inquietante vértigo cósmico y biológico, llevando al lector a nuevas interpretaciones sobre las verdades del universo, y lo que el futuro que nos deparará. La conquista del espacio constituye una nueva época para la historia de la humanidad que guarda un gran paralelismo con los descubrimientos de la época renacentista aunque en mayor dimensión. Estos nuevos logros traerán unas consecuencias impensables en la historia de la humanidad como especie biológica en el universo.

1.3 El rodaje

La realización inicio el 29 de diciembre de 1965 en estudios de Shepperton, Inglaterra donde la escena del descubrimiento del monolito es la primera en ser realizada. En 1966, una vez finalizado el borrador del guion, los efectos especiales y la construcción de los decorados necesarios se realizaran después en los estudios británicos de la MGM en Borehamwood. Los actores que interpretaran a la tripulación del Discovery son los que permanecerán más tiempo trabajando.

En el rodaje se usaron maquetas y modelos a escala de los vehículos espaciales, además de efectos ópticos de toda clase y fondos pintados (pinturas matte). Entre ellos, se destaca la técnica de proyección frontal usando un espejo o pantalla reflectora para hacer aparecer una imagen detrás de los protagonistas (por ejemplo, la secuencia del simio usando un hueso en “El amanecer del hombre”).

Para hacer la película Kubrick estuvo cuatro años trabajando junto a investigadores de la NASA para tener la seguridad de que todos los adelantos electrónicos y ordenadores pudiesen existir en el verdadero 2001. Se aborda el aspecto anticipatorio de la película teniendo en cuenta que cuando se rodó aún no se había llegado a la Luna y que apenas se sabía nada de los viajes espaciales. Se destaca la obsesión por la verosimilitud que intentó conseguir Kubrick mediante la consulta a numerosos asesores técnicos y cómo cuatro décadas después su visión sigue siendo sorprendentemente acertada.

1.4 La banda sonora⁸

⁸ Op. Cit p. 9

A diferencia del cine que acostumbramos a ver y oír, en “2001” la banda sonora no cumple una función de acompañamiento. Es la protagonista principal. La película cuenta con muy pocos diálogos y es la música la que ocupa su lugar en varios segmentos. Por ejemplo Kubrick utilizó la introducción de “Así habló Zaratustra”, poema sinfónico compuesto por Richard Strauss, y la fundió con las imágenes que brotaron de su mente. Desde entonces la música y la imagen se convirtieron en un solo ente. Algo similar ocurrió con el “Danubio Azul” de Johann Strauss, que para aquel que vio la película es imposible escucharlo sin imaginar un fondo negro espacial con naves flotando.

Kubrick decidió que la película fuera primariamente una experiencia no verbal, y que no tuviera nada de relación con las técnicas narrativas y que cada pieza musical terminara jugando un rol vital en cada uno de los bloques temáticos. La película es destacable por su uso creativo de música clásica tomada de grabaciones comerciales ya existentes (similar a “Tiempos Violentos”, Pulp Fiction de 1994). La mayoría de las películas van acompañadas de partituras elaboradas o canciones escritas específicamente por compositores profesionales (John Barry, John Williams, Jerry Goldsmith, etc.)

Alex North había compuesto música para la película de Kubrick, pero no fue utilizada. El compositor había creado una extensa y compleja banda sonora, más desde una perspectiva cercana al género de la ciencia ficción que no de la elaborada religiosidad y el misticismo característico de la película.

Kubrick y él ya habían trabajado juntos en “Espartacus” (Spartacus, 1960). Cuando el director presentó a la MGM este proyecto les informó que quería utilizar música clásica. El estudio se negó en redondo, indicándole que no la haría sin una composición expresa y sugiriéndole el nombre de North. Al parecer, Kubrick lo aceptó sin inconvenientes.

Antes de contratar a Alex North para componer la banda sonora de la película,

Kubrick empleaba unos fragmentos musicales clásicos, que denominaba como provisionales, para sugerir el impacto que cada una de las secuencias debía producir en el espectador. A Kubrick esos pasajes le encantaban, pero a North le daban pavor, pues intuía que su permanencia supondría su inmediato despido.

Con el empeño de suplantar esos pasajes clásicos, North volvió de nuevo a Londres el 24 de diciembre de 1967 para discutir con el cineasta la música que debía ir en la primera hora de la película. A partir de lo que allí hablaron compuso con febril intensidad, y a mediados de enero de 1968 presentó los primeros cuarenta minutos de banda sonora.

Trabajando día y noche para llegar a tiempo a la primera fecha de grabación, pero tanto esfuerzo aunado con el estrés y la tensión terminó con contracturas musculares y dolor de espalda. Debía ir a las grabaciones en ambulancia, y el hombre que lo ayudaba en la orquestación, Henry Brant, dirigía mientras él permanecía en la sala de control.

Finalmente, Kubrick (como tantas otras veces en el proceso de producción) quedó insatisfecho con el trabajo realizado y decidió rescindir el contrato del compositor. La excusa fue que en el resto de la película se iban a emplear efectos de respiración. Pero, en realidad, lo que sucedía es que el director no quería desprenderse de sus fragmentos provisionales que tanto le fascinaban. Y aunque empleó una mínima parte del trabajo de North, la sección principal del score pertenece a compositores clásicos.

Kubrick nunca informó lo que había pasado con la partitura. North acudió al estreno mundial de la película en Nueva York, esperando ver qué es lo que había

hecho Kubrick con su música (el director no le informó de la verdad). Descubriendo el engaño al que le había sometido Kubrick, abandonó la sala de proyección totalmente hundido y decidido a olvidar cuanto antes ese episodio.

Antes de morir, le pidió a su colega y amigo Jerry Goldsmith que grabara en una edición especial esa partitura. Veinticinco años después, justo en el aniversario de la película, la banda sonora rechazada pudo ser finalmente conocida.

1.5 Escenas eliminadas

Algunas escenas fueron eliminadas del montaje final, dejándolo en 141 minutos para la versión de cine (algunas ya estarán perdidas para siempre). Estas escenas eran:

1. Actividades recreativas en la base lunar.
2. El doctor Floyd haciendo compras en la luna.
3. Caminatas espaciales adicionales.
4. Un plano adicional de Bowman, el astronauta en uno de los corredores antes de salir a reparar la antena del Discovery.
5. Una secuencia de 10 minutos, con entrevistas con científicos hablando sobre vida extraterrestre.
6. La voz del narrador.

1.6 La presentación

Cuando el seis de Abril de 1968, Kubrick presentó la versión definitiva de "2001 ",

en el Cinerama Theatre Broadway de Nueva York, no podía imaginar el enorme impacto que la película iba a causar en las pantallas de todo el mundo. El tremendo esfuerzo físico e intelectual realizado desde la primavera de 1964 hasta la noche del estreno, tuvo como resultado una de esas películas, escasas por otra parte, que datan de la historia del cine y que permite a Kubrick, con independencia de su obra anterior o posterior, entrar en el Olimpo muy reservado de los dioses cinematográficos que tanto él como la película ya nunca abandonarán a pesar de haber pasado casi tres décadas. Con respecto a su tiempo, sus efectos especiales fueron considerados como muy avanzados, y la película ganó un Oscar en dicho rubro. La banda sonora termina siendo muy interesante, con música de Richard Strauss (la introducción de "Así habló Zaratustra"), Johann Strauss hijo y György Ligeti que acompaña las imágenes del espacio.

Los siguientes párrafos contiene solo unas cuantas de las miles de posibles respuestas y temas que han surgido a lo largo del análisis de las cuatro partes en que se divide la obra.

1.7 El amanecer del hombre⁹

En el primer acto se produce un alineamiento cósmico entre la Tierra, la Luna y el Sol (en total son cuatro alineamientos producidos a lo largo de la película: uno es éste, otro es entre el monolito, el sol y la luna, otro monolito con el Sol y nuestro planeta y otro en la última parte entre una luna de Júpiter, el monolito y Júpiter). En esta parte se van presentando los títulos de crédito del director, película, etc. perfectamente encajados con las partes fuertes de los acordes de la banda sonora. Todo ello termina con un fundido en negro al terminar la música.

⁹ Arthur Charles Clarke, 2001: Odisea del espacio, España, Ed. Salvat, 1970, p. 13

Acto seguido, nos encontramos en el planeta Tierra. Aparecen seguidamente paisajes que nos muestran el inicio de un amanecer (no sabemos si seguido en el tiempo o sin continuidad aparente) donde se aprecia la aridez y soledad del paisaje (remarcado por el sonido del viento que llena todo el ambiente). Todo es la antesala de la presentación de un día en la vida de un grupo de homínidos en el pleistoceno desértico, presentándose como una terrible metáfora, ya que en ese ambiente tan hostil no podrían vivir las manadas de monos: comida de hierba junto a los animales, lucha por la defensa del territorio con agua (la última esperanza de supervivencia) a base de gritos y muestras de superioridad (todavía no existía ni el alfabeto), y captura por parte de los animales salvajes.

Por la noche, hay una vista de la cueva mientras en el exterior se oyen ruidos, amenazas, viento. Se transpira el miedo, la tensión en el rostro de los primates, y una enorme carga en el momento, quizá el sentimiento de existencia como una especie que se extingue. En una vista exterior de la cueva (en un intenso azul noche) se aprecia el entorno acogedor donde al día siguiente ocurrirá “algo”.

Mañana siguiente, uno de los monos despierta a sus compañeros al descubrir algo en el centro de la cueva. Todos salen asustados, y se colocan alrededor de un monolito extraño (objeto regular, negro, muy alto, enclavado en la arena, de medidas perfectas) que parece haber surgido de la nada, justo en medio de esa zona rocosa “acogedora”. Uno de ellos se acerca para tocarlo y los demás le imitan.

Aquí se aprecian dos posturas de interpretación:

- Lo tocan por simple pura curiosidad animal, infantil, inocente (al fin y al cabo son animales que no han desarrollado un gramo de consciencia).
- Lo consideran desde un principio como algo “sagrado”, por lo extraño que es a

su entorno. El monolito es rectangular, completamente diferente a todo lo que han visto. Por esa razón es que se acercan a él con adoración. Esta teoría supondría la suposición de un entendimiento pre-homínido antes de la llegada del monolito.

La cámara, apuntando hacia arriba, muestra el alineamiento entre el monolito, el sol saliendo por encima de él, y la luna creciente al fondo del cielo pardo nublado, indicando el camino que se va a seguir en la segunda parte de la película.

¿Qué significa el monolito?

- Para algunos es lo inexplicable. Los monos se acercan a él e intentan descubrir qué es, si les hace daño. Nos enseña que las personas no pueden huir de lo desconocido, la curiosidad es mucho más fuerte.¹⁰
- Para otros, supone un “qué o un cuándo” que implica un punto de ruptura, que cambia el comportamiento de los individuos a partir de su encuentro.
- Para otros puede significar el creador o “Dios”, es decir, el que ha bajado a la Tierra y ofrece generosamente su toque de inteligencia, o de capacidad de análisis para dar un paso en el escalón evolutivo. Con esto se explicaría de una manera racional la intervención divina, o mágica en las teorías de la evolución. No sería Darwin y su explicación natural a base de instintos de supervivencia, sino que implicaría un agente externo para conseguir esa evolución, al menos en lo que al hombre afecta.

Tras la aparición del monolito, en una escena en la que el mono que primero le

¹⁰ Ibid p. 18

tocó, se queda sólo comienza a recapacitar frente a unos huesos. Se intercala de nuevo la imagen del alineamiento del monolito (tal vez por tenerlo enfrente; tal vez por recordarlo en su propia mente), el caso es que coge un hueso y comienza a golpear todo (mientras suena el tema de "Así hablaba Zaratustra" de Richard Strauss). En cada acorde se va marcando la agresividad de los golpes y se va entrelazando con imágenes de animales cayendo (en un montaje formal y simbólico, para recalcar que la justificación del primer uso de la herramienta que hace el primate, en base al principio básico del hambre, es matar para comer). Seguidamente se ve al mono con un trozo de carne cruda, comiendo (hasta entonces no había comido más que puras hiervas), y después a toda la manada comiendo trozos de carne, ya separados de los otros animales que al fondo siguen comiendo hierba. Su propia conquista de la comida ha hecho de los monos una clase independiente.

Posteriormente se vuelve a ver la lucha por el agua entre las dos manadas por conseguir el territorio del agua, pero con una pequeña gran diferencia respecto a la primera: uno de ellos toma un hueso en sus manos. Ante la primera investida del jefe de la otra manada le da un golpe en la cabeza con el hueso que lo deja inconsciente. El resto de manada, siguiendo la reacción de su cabecilla, coge más huesos y lo golpean frenéticamente hasta matarlo. Con ello, la manada del jefe muerto, tiene que huir del terreno y quedan los amos de las herramientas como los dueños del agua, y por tanto la supervivencia ha quedado asegurada.

Es curioso destacar que sólo es uno quien tiene la capacidad para manejar la herramienta pero los que van con él salen beneficiados y aprenden rápido los beneficios que aporta. Esta escena es muy violenta, porque además se llega a la conclusión de que en cuanto el hombre tiene alguna capacidad que lo hace superior a los demás (en este caso la habilidad sobre las herramientas), lo que hace es utilizarlo para matar a uno de sus semejantes (en este caso quizá porque la excusa más representativa es que se trata de sobrevivir) y conquistar el poder (y propiedad) sobre los recursos.

La última secuencia de esta parte es mítica en la historia del cine: el mono, en un gruñido agresivo y dominante lanza el hueso al aire, que va volando hacia lo alto, y cuando baja se transforma en una nave alargada en el cielo estrellado en un tiempo situado cuatro millones de años después. La mayor elipsis (asociada a los objetos) de la historia del cine y muy chocante en su primer visionado. Por paralelismo, la nave futura sigue siendo otra herramienta, la evolución de la herramienta es pareja con la propia evolución del hombre.

1.8 TMA 1 (el centinela)

Comienza esta segunda parte en el espacio exterior, en el año 2001 (se supone, porque en la película nunca aparece algún apunte de tal fecha o época histórica), alrededor de una impresionante imagen de la Tierra desde el exterior, y cuando vemos salirse del cuadro a la nave que proviene de la transformación del hueso (quizá algún tipo de satélite artificial de función desconocida, acompañado de otro parecido con una especie de hélice posterior que ya no volvemos a ver en el resto de película), comienza los compases del famoso vals “El Danubio Azul” de Johan Strauss. Es entonces cuando se ven dos naves:

1. Una en forma de avión (con la etiqueta de la PANAM América) donde luego veremos que viaja el doctor Floyd desde la Tierra hasta la estación intermedia.
2. Una enorme estación espacial en forma de doble rueda, que gira en rotación, para conseguir por medio de la fuerza centrífuga una sensación de gravedad en su interior.

Estas imágenes, tanto externas como las del interior de la nave donde viaja el doctor, están constantemente acompañadas del vals, lo que provoca una sensación de ternura, de paz, tranquilidad, acrecentada por las formas redondeadas tanto de la nave como de los planetas. Parece como si en el lado poético de la vida, no estuviera en el hombre en sí, sino en su construcción, las máquinas y la grandiosidad del propio universo.

En el interior de la nave, un bolígrafo flota en el aire, lo que provoca la entrada de una azafata (con moda irremediablemente propia de los años 60: pantalones blancos un poco acampanados, y en la cabeza un gorro blanco, con lo que se ahorra el imaginar cómo sería el peinado en esos años). La azafata anda de una manera extraña por el pasillo, como si intentara mantener el equilibrio y es que en realidad posee una especie de "fieltro" para sujetarse al suelo. El hecho de la falta de gravedad queda también constatado en el propio doctor Floyd, quien está dormido en su asiento amplio (como en los autobuses) y va sujeto por varios cinturones para que su cuerpo no se eleve.

En este punto hay que destacar que en el pasaje sólo va una persona lo cual produce dos reflexiones:

1. Los viajes interestelares, aunque cómodos y seguros, se nota que son caros y que sólo unos pocos son lo que los llevan a cabo (hecho de la vida real, aunque con el estado de la tecnología no es posible garantizar la seguridad de algún pasajero).

2. La situación de soledad en todos los participantes de la película: lo vimos en la soledad del mono en su planicie desértica y se vuelve a repetir aquí en esta soledad del pasaje (solo hay un pasajero).

Al acercarse a la estación espacial (en realidad un hotel Hilton), vemos que una de las ruedas aún se encuentra en fase de construcción (algo que mencionarán

adelante) y que no es una idea descabellada al compararlo con las estaciones espaciales reales que hay actualmente girando en la Tierra, construidas por los rusos y americanos (tal y como lo predecía la película).

El doctor Floyd se acerca a una cabina pública con posibilidad de videoconferencia (idea no demasiado descabellada, cuando hoy en día puede haber comunicación por Webcam o por medio de NetMeeting, aunque en los 60's no se pensaba en Internet). Al hablar con su hija (ya que su madre estaba fuera), de su próximo cumpleaños y de un posible regalo.

Transcurre la escena siguiente en uno de los espaciosos pasillos blancos con unos sillones rojos muy vivos (diseño futurista visto desde los años 60, fotografiados por Geoffrey Unsworth). Allí el doctor Floyd mantiene un diálogo con unos compañeros rusos. En este diálogo podemos ver algunos interesantes ingredientes:

- Los americanos y rusos conviven cordialmente. De tal forma, que una de las mujeres exhorta al Doctor para que se pase con su familia por su casa en la Tierra.
- Entre el grupo de científicos, hay bastantes mujeres (lo cual sería otra buena referencia de cómo se vería el futuro desde los años 60).
- El diálogo en su mayor parte son frases cordiales, pero un tanto frías y distantes (haciendo hincapié en la soledad e incomunicación propia de una futura época).

En el diálogo, hay indicios de la “mentira” o “secreto” que parece guardar recelosamente el doctor Floyd frente a su colega ruso. Este secreto parece tener varias interpretaciones:

- Aún no sabiendo en ese momento de qué secreto se trata, parece como si quisiera saberlo él sólo para tener el control de la situación.

- Se trata de ocultar, como se verá más adelante con la conferencia, el descubrimiento del monolito, tan rodeado de misterio (por su falta de conocimiento sobre el origen y sobre su naturaleza actual).

Continúa de nuevo la segunda parte del viaje (desde la estación espacial hasta la base lunar Clavius, que ha sido puesta en cuarentena por “extrañas razones”) y que es el motivo del viaje del doctor Floyd. En este viaje, en una capsula más pequeña, cualquiera percibe que en la luna hay tan solo unos cuantos asentamientos y de momento para labores científicas. La melodía de “El Danubio Azul” nos vuelve a recordar esa sensación de ensueño, viaje placentero y universo cordial. Durante el viaje, se puede ver la comida que toman los pasajeros (una bandeja llena de recipientes con alimentos en su tapa, pero para su ingestión se necesita absorber por un popote). También se acerca a un WC, y antes de entrar lee atentamente las instrucciones de su uso (en gravedad cero). En este punto es curioso destacar que:

- Un error de guión donde el doctor Floyd esté leyendo estas instrucciones cuando se entiende que no es su primer viaje interestelar y que seguro que ya ido otra veces al WC con gravedad cero.

- La inusual iniciativa de Kubrick frente a otros directores de mostrar escenas relacionadas con los servicios en sus películas. Tomar como ejemplo la confesión del mayordomo en el servicio del hotel en “El Resplandor”, o el suicidio en el baño en “Cara de Guerra”, o ésta de “2001”.

Es de destacar en este punto, la diferencia de tonalidad en cuanto a colores entre el rojo de la cabina y el azul del pasaje. Dos colores que se han intercambiado entre el día y la noche de la primera parte en el pleistoceno y que se verán de forma muy marcada y contrapuesta en el viaje desde la estación Clavius hasta el TME. Respecto a esta repetición de colores:

- El uso de estos colores sería por pura estética, quizá para reforzar los ambientes fríos (azul, donde están las personas) con los cálidos (cabinas, donde se encuentran las máquinas).
- Se hace referencia a los colores rojos y azules (si se toma en cuenta el blanco prístino de los exteriores de las naves) de la bandera americana, además con la idea reforzada de que a pesar del ambiente cordial entre rusos y americanos, quienes tienen guardado el “secreto” y quienes conocen en realidad la información son los americanos.

La entrada de la pequeña nave en Clavius, a través de la cúpula que se abre en el suelo lunar, remarca la idea de fecundidad, de alguien pequeño (en este caso la nave donde va alguien importante como el doctor Floyd) a modo de espermatozoide, que se introduce en la estación que le abre sus entrañas de forma acogedora.

Ya en la base Clavius, tiene lugar la conferencia. En dicha conferencia, se cuenta el origen del misterio, y la mentira de la epidemia para cerrar dicha base: el descubrimiento a 200 m. bajo el suelo de un monolito negro con una antigüedad de hace 4 millones de años y como si estuviera enterrado deliberadamente. Pasan

seguidamente a las pruebas irrefutables, y vemos al doctor Floyd y a un equipo sobrevolar con una nave el suelo lunar. Durante el trayecto, ven los planos de la excavación mientras comen sándwiches perfectamente cortados y sin corteza (como modernamente) conservados en una nevera portátil.

Mientras llegan al foso y vislumbran el monolito perfectamente iluminado, comienza a sonar el Réquiem de Ligeti con su sensación extraña y misteriosa. Una vez en el foso, todos se reúnen alrededor del monolito, y el doctor Floyd se acerca a él para tocarlo. El fotógrafo con su cámara de fotos espacial, anima a que todos se agrupen un poco frente al monolito para encuadrar una foto que quede para la posteridad. Pero súbitamente, es en ese momento cuando un pitido ensordecedor les hace disolverse intentado taparse los oídos a través del casco, de lo ensordecedor e insoportable que es. Finalmente se vuelve a ver casi imperceptiblemente (por lo rápido del plano) un nuevo “alineamiento mágico” entre el monolito lunar, el sol, y un planeta al fondo (que puede resultar ser tanto la Tierra como un Júpiter simbólico al que se encaminarán en la tercera parte de la película).

¿Qué se supone que es ese pitido que se produce al tocar el monolito lunar?

- Es el resultado de pretender tener más poder que el creador. Cuando se pretende ir más allá de las propias posibilidades, se produce un freno. No se puede pretender ir más allá del límite.
- Es algo que ocurre y que nos anuncia que se ha despertado algo; que algo ha sido perturbado y a partir de ese momento no sabemos qué va a pasar dado que el monolito está lleno de misterio. Temor.
- Es una señal de meta, un aviso. Una señal de que se ha llegado a donde se tenía que llegar. Quienes pusieron el primer monolito al mono pre-homínido, querían saber cuándo ese hombre había podido llegar hasta allí.

La mano inocente y curiosa del mono que toca el primer monolito en el pleistoceno terrestre se ha convertido ahora en la mano científica del doctor Floyd que también con inocencia infantil se acerca a tocar la estructura de lo desconocido en el 2001 lunar.

1.9 Misión Júpiter

Tercera parte, en la soledad del espacio, misión a Júpiter 18 meses después de los acontecimientos vividos en la parte anterior. Se ve en varios planos la forma de la nave Discovery, cabeza ancha y cola larga (con una antena parabólica apuntando hacia la Tierra de la que se alejan, como único nexo a modo de cordón umbilical). Viajan hacia lo desconocido, alejándose y cada vez más marcada la sensación de soledad, realizada con las violas del Adagio de Katchaturiam.

Después, se ve la vida cotidiana de las personas en el interior de la nave (como vimos la vida cotidiana del mono en la primera parte). En un impresionante plano, vemos correr a Frank Poole a través de la superficie esférica del Discovery. Plano logrado gracias a la construcción de una gran “centrifugadora” en la que el actor va corriendo en el mismo punto mientras todo el escenario va girando. Y la cámara un poco más adelantada o más retrasada. En su recorrido gimnástico se observa al resto de doctores en hibernación hasta llegar a Júpiter, el destino. Las cámaras blancas donde se encuentran postrados dan la sensación de nichos, o tumbas de embalsamamiento, visionarias de lo que más tarde les sucederá. Otro personaje importante es el superordenador HAL 9000, lo último en eficacia y modernidad

Dave Bowman, el otro astronauta, toma notas, y hace dibujos. Se percata

entonces de que Dave y Frank no están en hibernación porque son necesarios para apuntar lo que pasa y que son más técnicos, mientras que los doctores (quizá más científicos) no son necesarios en el transcurso del viaje. Es el propio astronauta activo Poole quien está tomando una sesión de descanso, mientras ve inmovible la felicitación de cumpleaños por parte de sus padres en la Tierra a través de una pantalla.

Al respecto, se destaca la apatía y la falta de sentimientos de ambos personajes, ante la falta de emotividad mientras recibe la felicitación de cumpleaños y la nula comunicación que hay entre ellos, que aún comiendo juntos, ven pantallas diferentes y no comentan absolutamente nada entre ellos. Frente a la comunicación y cordialidad de HAL, de nuevo la idea de la humanización de las máquinas frente a la robotización de las personas.

David Bowman, le enseña los dibujos que lleva realizados a HAL, y juega con él al ajedrez, tienen conversaciones más o menos personales, le llama Dave (reducción amigable de David). En suma: David tiene una relación mucho más humana con HAL que Poole. Éste trata al ordenador como un mero instrumento sirviente que debe acatar órdenes. Por ello no es de extrañar, que cuando evolucionen los acontecimientos, al primero que mate HAL sea a Poole, después al resto, y únicamente deje vivir a David, incluso cuando éste intente desconectarlo (lo cual termina produciendo una situación mucho más dramática).

Un diálogo importante, y que pasa desapercibido en el primer visionado, es aquél en el que HAL le pregunta a Dave si no le parecen curiosos los extraños acontecimientos antes de su partida, incluso del secretismo del inicio de la misión a Júpiter (adelantándose además al horario previsto). Ante la negación de Dave al respecto, HAL entra en una dicotomía interna: él sabe algo: el verdadero objetivo de la misión que no debe comunicárselo a los tripulantes durante el viaje, que debe ocultarlo como secreto y sólo desvelarlo al llegar a Júpiter. La serie de ordenadores 9000 son perfectos y nunca han cometido fallos pero no han sido

programados para mentir, lo que provoca que HAL haga una estimación errónea de una avería en la antena de la nave. Seguidamente, él es consciente de que si eso sigue adelante van a descubrir que se ha equivocado y dado que sabe (por esa peculiar escena en que lee los labios de los astronautas mientras conversan sobre lo que le van a hacer creyéndose ajenos a sus sensores) que le van a desconectar entra en “locura” y comienza a matar a todos.

¿Por qué mata a todos?

- Se piensa que estaba programado para hacer eso. Llegar hasta la misión y matar a toda la tripulación porque no son necesarios. HAL puede llevar a cabo la misión sin asistencia humana.
- Por un claro principio de supervivencia. Sabe que le van a desconectar si descubren que no existe la avería en la antena que había predicho, así que reacciona conforme al el principio supervivencia de todo ser vivo.
- Por propia perfección: si le desconectan no va a poder llevar a cabo la misión, y cómo él mismo reconoce en la entrevista que le hacen en el noticiario: “no hay nada más importante para un ser inteligente que la realización perfecta de su trabajo”.
- Se ve obligado a mentir en contra de su programación básica, lo que provoca en sí mismo una incongruencia interna.

Las escenas en el exterior para la reparación de la antena, posterior muerte de Poole y recogida de éste por parte de Dave fue en su tiempo una revolución en

efectos especiales: se colgaba del techo tanto a los extras como a las naves, con un sistema de poleas se iba subiendo y bajando y la cámara desde abajo va grabando el acercamiento y alejamiento. Los cables nunca se ven porque son tapados por los propios cuerpos.

Cuando Poole muere alejándose de la nave y Dave va en su búsqueda, quizá es la parte más tediosa de la película por su realista representación de la acción a la situación real. El sonido en el espacio al vacío no existe, por lo que dichas escenas (buscando siempre el realismo) se producen en un absoluto silencio, sólo roto por las alarmas y las respiraciones subjetivas. El rescate de Poole por medio de una capsula EVA (Extra Vehicule Activity), representa iconográficamente a una piedad futurista que recoge al primer hombre sacrificado por la máquina.

La entrada posterior en la nave, por la puerta de escotilla, sin casco, puede parecer inverosímil, porque Bowman tiene para entrar en la nave después de una explosión de la puerta de EVA y tras chocar con una de las paredes, cerrar la puerta de la escotilla. Como curiosidad, estuvo a punto de descartarse del guion, pero unos estudios demostraron que un hombre podría mantenerse vivo durante tres o cuatro segundos, expuesto al vacío (que es el tiempo que necesita Bowman para hacer lo que hizo).

Una vez en el interior de la nave (con un caso verde que hay en la entrada de emergencia), Dave Bowman se recorre toda la nave con la única intención posible: desconectar a HAL, a pesar de las palabras de desconsuelo y arrepentimiento del computador.

Mientras le está desconectando las baterías de memoria superior, en situación de ingravidez, el ordenador con voz melancólica le suplica que no le desconecte. Es como el niño travieso que va a recibir un castigo muy duro y pide clemencia al padre que le ha creado y siempre le ha querido. Lo último que articula el supercomputador, mientras su voz se hace más grave, es la canción de "Daysy,

Daisy” que pretende ser el primer guiño informático que cualquier programador mete en su programa, incorporando algo sencillo y personal.

Una imagen televisiva en uno de los monitores se inicia súbitamente sorprendiendo a Dave, y mediante un locutor televisivo se cuenta en lenguaje un poco rebuscado el motivo de la misión, y lo que hizo que HAL se “trastornara”: el motivo de hacer ese viaje fue la onda electromagnética que se disipó en el monolito de la luna al ser tocado por el doctor Floyd, y que fue encaminada hacia una de las lunas de Júpiter”.

Respecto a porqué se produjo esa emisión televisiva informadora justo en ese momento surgen dos teorías:

1. Una vez desconectadas todas las memorias de funciones superiores de HAL, incluso la primera canción de su programador, se llega a zonas de la memoria ROM que han sido grabadas “a fuego” en la memoria residente de HAL, por lo que al terminar la desconexión surge dicha información.

2. Una interpretación más dramática, es que la información surge justamente en ese instante porque han llegado ya al destino y es el momento exacto en el que se debía emitir. Es muy dramático el asunto porque de no haber hecho nada con la decisión de HAL en la antena, se hubiera llegado a ese punto, él hubiera informado de su secreto y ahora todos estarían vivos. Pero parece como si hubieran tenido que ser necesarios esos sacrificios, y esa lucha victoriosa del hombre contra la máquina, para que Dave (como representante de toda la Humanidad) estuviese preparado.

El fundamento de la misión era la activación de otro monolito (como pasó en la Luna) al llegar a Júpiter o bien descubrir qué tipo de vida existe fuera de la Tierra.

1.10 Más allá del infinito (el viaje definitivo)

Tiempo después, el representante de toda la humanidad, ha llegado a su meta, Júpiter, donde parecía haber llegado las ondas electromagnéticas enviadas desde aquel monolito lunar, pero ahora está completamente sólo y tiene que salir con su nave de exploración al exterior, al infinito por el que parece merodear un gran monolito.

La salida de la pequeña nave vuelve a reafirmar la idea de fecundidad (como se vio en la nave del Doctor Floyd a su llegada a la Luna), que se introduce en lo “desconocido” para dar lugar a una nuevo feto, una nueva vida.

Una serie de imágenes nos hacen ver el movimiento de los planetas, la nave y el monolito, hasta conseguir el último alineamiento planetario entre la luna brillante de Júpiter, la nave, el monolito y otra de las lunas.

Seguidamente, con un plano hacia arriba de la cámara, se comienza a ver desde el fondo del sereno cielo oscuro, unas luces de colores que rápidamente se transforman en un pasillo de colores, de formas geométricas. La primera sensación es que se avanza a través del espacio hacia un punto pasando por contrastes de colores, pero en realidad se trata de una caída (recalcada con planos fijos, fotográficos del rostro de Dave angustiado por el vértigo que produce la visión). Es una caída “infinita” hacia una dimensión desconocida, estableciendo el último viaje. El viaje de colores y sonido puede dividirse en cuatro partes:

- Una parte del trayecto compuesto de formas geométricas, con líneas rectas (componente tecnológica).

- Una con formas más redondeadas, a modo de fluidos y de células (componente más biológica).
- Un momento de aparición de pirámides blancas, que se piensa que serán la verdadera “puerta de la estrellas”, punto del espacio tras el cual apareces en otra realidad espacio-temporal.
- Unas panorámicas de una superficie de una especie de planeta con colores extraños, donde se pueden vislumbrar texturas de montañas, prados, mares,... pero con colores irreales.

Finalmente, después de varios primeros planos del ojo de Dave en diversos colores, se llega al color natural y vemos en una escena completamente impactante para el espectador en su primer visionado, la pequeña nave EVA situada dentro de una gran habitación blanca estilo Luis XVI., con un cama, una mesa, un cuarto de baño anexo.

Realmente, aunque el escenario ambiental parezca impactante e ilógico (tanto para el espectador como para el propio personaje), es el único sitio al que un hombre que ha conseguido llegar hasta ahí, puede terminar su viaje (temporal): los “Creadores” le han preparado un entorno conocido por él, antes de seguir transformándose, llegando a ese estado superior de la misma naturaleza que quienes le han ido indicando el camino hasta allí.

La habitación resulta muy fría, distante, remarcando la soledad. Además llama la atención la limpieza que en ella hay (como en el resto de los escenarios).

Lo que luego ocurre es el paso de Dave por diversas etapas de su vida hasta llegar al final: vestido de astronauta vemos que está envejeciendo, después lo vemos mucho más anciano probando una última cena. Finalmente, se ve a un anciano, muy anciano, sin pelo, vestido de blanco tendido en la gran cama que intenta alargar el brazo hacia algo. Ese algo es un monolito que se presenta a los pies de la cama. Ese alargamiento de brazo, supone el querer dar el último paso.

Y es entonces cuando se produce el milagro de nuevo: al igual que aquel primer mono en el pleistoceno fue transformado en otro ser, dotado de inteligencia, ahora en esa habitación, el hombre se va a transformar en un nuevo ser superior, donde el cuerpo ya no es el que debe ser. Y qué mejor representación que la figura de un feto de una nueva criatura transformada, acompañado de nuevo de los timbales del poema sinfónico “Así hablaba Zarathustra”.¹¹

En este viaje final se pueden descubrir varias interpretaciones:

- Supone una meta final de un viaje propuesto, donde el resto de monolitos que hemos visto son como móviles que los entes superiores han ido preparando para llegar hasta allí.
- Supone una meta más, un nuevo escalón más en la evolución que se ha transformado en un ente superior, pero que no tiene porqué ser el final. Ha tenido que “morir” en su estado anterior (ser corpóreo) para renacer en este nuevo estado y así continuar no se sabe hasta cuándo en una especie de ciclo espiritual de la existencia.

Y es esa nueva criatura quien vuelve a su Tierra madre, vuelve pero transformado. La distancia ya no tiene los mismos límites para él. La última imagen de la película es una vuelta en el gesto de ese “niño de las estrellas” mirando hacia el espectador, interrogándole y cuestionándole.

¹¹ Nietzsche, Friedrich, Así hablaba zarathustra, México, Ed. Porrúa, 2009, p. 15

1.11 Análisis global

Una vez realizado el análisis de cada parte, es conveniente ver la obra en todo su conjunto y su análisis conllevaría asociados un montón de temas, que en esta descripción sólo se pudieron enumerar unos cuantos.

Capítulo 2

Semiótica

2.1 Conceptos sobre semiótica¹²

La semiótica se define como la ciencia general de los signos. Pero cuando se habla de signos, se habla preferentemente de signos lingüísticos. Y cuando se habla de signos no lingüísticos, como las señales de tráfico, se sabe que el aprendizaje de esa clase de signos no es posible sin la participación de los signos lingüísticos. Por lo tanto, la semiótica no es una ciencia distinta de la lingüística.

Si en el terreno de las definiciones de antaño, la semiótica se presenta como una ciencia carente de fundamentos propios, en el terreno de los conceptos la situación es aún peor. Todo el mundo admite que la palabra es un signo compuesto de dos partes. Antes se les denominaba forma y concepto a esas dos partes. Saussure, por ejemplo, las llamó de varios modos: imagen y concepto, significante y significado, y signo e idea.

Esta difusión tan variada de términos para catalogar a las dos partes del signo pone de manifiesto que la semiótica carece de una representación rigurosa y fiable de su objeto. Pero esta anarquía de categorías no sólo alcanza a la representación de las dos partes del signo, sino también a la representación de sus relaciones mutuas.

Se habla de asociación entre imagen y concepto, del significante como expresión del significado, del pensamiento que se fija a una idea, del nombre que simboliza el sentido, del símbolo que se refiere al referente por medio del concepto. Es evidente que una ciencia no puede fundamentarse sobre representaciones tan

¹² Ocampo Ponce, Manuel, Comunicación, semiótica y estética desde una perspectiva realista, México, Ed. Trillas, 2009, p. 81

confusas y conceptos carentes de definición rigurosa.

Hasta ahora la semiótica no ha alcanzado el status de ciencia independiente de la lingüística. Hasta ahora los conceptos de la semiótica y de la lingüística se han confundido y mezclado. La semiótica tiene un ámbito propio de investigación y dispone de una gran riqueza de conceptos específicos. La semiótica, tal y como queda expuesta, es una ciencia anterior a la lingüística. Su punto final sólo alcanza a la función designativa de las palabras, esto es, apenas da un paso más allá de la comunicación animal.

El significante es un valor referencial y se elabora el concepto de valor referencial. Se ve que el objetivo específico de la semiótica es el valor referencial y no el signo.

La parte de la semiótica que estudia las relaciones entre significantes y significados es la semántica. Se llama así a la rama de la lingüística que se ocupa de estudiar el significado tanto de las palabras, como de los enunciados y de las oraciones. Dentro de un ámbito todavía más específico, hay la onomasiología y la semasiología: la primera se ocupa en general de la tarea de dar nombres a los objetos y en concreto de las denominaciones que se dan a un mismo referente. La semasiología, en cambio, es la actividad inversa.

A la parte de la semiótica que se encarga de estudiar las relaciones entre significantes y usuarios se le llama pragmática y, en efecto, estudia el empleo de los signos por los seres humanos en sus diferentes maneras de relacionarse. Sin embargo, dentro de este ámbito, se pueden distinguir al menos tres direcciones en la actual pragmática. Se le puede entender tanto como una doctrina del empleo de

los signos, que como una lingüística del diálogo y, finalmente, como una teoría del acto del habla.

Finalmente, se llama sintaxis a la parte de la semiótica que estudia las relaciones de los significantes entre sí. Se puede decir, por tanto, que la semiótica está por encima de los objetos particulares de cada una de estas disciplinas que se ocupan de alguno de los componentes del proceso semiótico.

2.2 El uso de los signos en el pasado

Los hombres primitivos se satisfacían con un uso puramente instrumental de los signos, ligado a sus condiciones de subsistencia (lugar donde encontrar la caza, aviso de peligros inminentes, etc.), lo que no implicaba problemáticas específicas que resolver. Pero, a medida que la realidad social se ha hecho más compleja, el uso de los signos ocurre de forma más estricta: el signo debe reproducir de forma unívoca las realidades del mundo material con el fin de preservar la integridad y la identidad del grupo humano. Uno de los primeros pensadores que reflexionaron sobre los signos fue Aristóteles, quien buscaba las relaciones entre la configuración de los términos en el resultado y la configuración del orden real, así como los motivos de la transferencia de valores de verdad de una a otra.

2.3 Semiótica contemporánea

Pese a que todos los grandes pensadores, aunque no lo hayan hecho explícitamente, se hayan interrogado acerca del problema de la significación, generalmente se coincide en distinguir tres fuentes de la semiótica contemporánea: Saussure, Peirce y Hjelmslev.

- Ferdinand de Saussure (1857-1913) tenía como objetivo estudiar la lengua considerada en sí misma, retomando la materialidad del lenguaje mismo. Ubica a la lingüística como una parte de la semiología, ciencia que estudia la vida de los

signos en el seno de la vida social y que enseñaría en qué consisten los signos y qué leyes los rigen. Para Saussure el signo es una unidad psíquica de dos caras: la imagen acústica (el significante) y el concepto (el significado); la unión que existe entre ambos es totalmente arbitraria. El signo es, pues, fruto de un contrato concertado entre los miembros de la sociedad, que actúa como fuerza externa sobre la lengua modificándola pero sin alterar sus características formales.

- Louis Hjelmslev (1899-1963) era un lingüista danés cuya obra es un eslabón indispensable para comprender la evolución de la lingüística moderna surgida de las intuiciones de Saussure. Hjelmslev añade que tanto el contenido (significado) como la expresión (significante) tienen forma y substancia. La función semiótica se establece entre la forma del contenido y la forma de la expresión; mientras que la substancia del contenido (pensamiento) y la substancia de la expresión (cadena fónica) dependen exclusivamente de la forma y no tienen existencia independiente. Este homomorfismo entre el plano de la expresión y el plano del contenido abre las puertas a una semántica estructural.

- Charles Sanders Peirce (1839-1914) se interesó en la semiótica a la que consideraba ante todo como una lógica. Sin embargo, su propósito apunta a aprehender la totalidad de los procesos comprometidos en el establecimiento de las significaciones, por ello su concepto de signo es general y pragmático.

En la significación cooperan tres instancias: el objeto (que se pretende representar), el signo (que lo representa) y el interpretante (que lo interpreta). El interpretante es, a la vez, una norma social o un hábito colectivo institucionalizado y la determinación aquí y ahora de una mente que interioriza esta norma.

2.4 La superioridad del mundo frente a los significantes y viceversa

Los valores referenciales que constituyen el mundo hallan su superioridad frente a los significantes en el hecho de estar dotados de cuerpos. Puesto que si en el mundo no hubiera cuerpos, la vida material del hombre sería imposible y, por lo tanto, también sería imposible su vida espiritual.

Por el contrario, los significantes hallan su superioridad frente al mundo en el hecho de ser valores referenciales sin cuerpo, de poder existir independientemente de los cuerpos que constituyen el mundo. Disfrutan de la eternidad.

2.5 Función del valor referencial del significante

El valor referencial de, por ejemplo una mesa sólo se usa como medio de identificación de ella misma, pero no se usa para referir otro cuerpo de distinto valor referencial, no se usa como valor referencial que está en lugar de otro valor referencial. Por el contrario, el valor referencial del significante mesa no sólo se usa para identificarlo frente al resto de los significantes, sino que además se usa como medio de referencia, como referente que está en lugar de otro referente. Por lo tanto, el valor referencial del significante tiene doble función: medio de identificación y medio de referencia.

2.6 Valor de identidad y valor referencial

Las cosas y las palabras son presentadas como identidades. De ahí se puede deducir que: por una parte, la identidad, y no el significado, es el primer valor semiológico que cabe atribuir a las cosas y a las palabras, y por otra parte, la identificación, y no la significación, constituye el primer proceso semiológico que cabe atribuir al hombre.

Surge, por necesidad lógica, una pregunta: ¿Qué es identidad? Los lingüistas y los filósofos suelen contestar de una manera simplemente lógica: la identidad es la igualdad de una cosa o persona consigo misma. Pero en la vida corriente, la gente entiende por identidad de una cosa o persona el conjunto de rasgos y datos que permiten identificarlas. Es obvio que el concepto de identidad que tiene la gente sencilla es más rico materialmente que el concepto de identidad que manejan los lingüistas y los filósofos. También se hace evidente que el concepto de identidad que tiene la gente sencilla coincide con el concepto de valor referencial que yo he elaborado.

2.7 Significante y objeto físico

La moderna lingüística concibe el significante y el significado como dos aspectos que se presuponen recíprocamente y que no pueden definirse el uno sin el otro. De ahí que se defiende que al significante se le resta el significado, deja de ser significante y se convierte en un mero objeto físico. Es cierto que si al significante le restamos su significado deja de ser un significante, pero no es cierto que se convierta en un mero objeto físico.

Por suponer que a un alemán, que no sabe nada de español, le enseñamos a decir mesa. Al cabo de cinco minutos de aprendizaje el alemán sabrá decir perfectamente mesa. ¿Bajo qué forma existe para el alemán el complejo fónico mesa? No puede existir como significante puesto que el complejo fónico mesa no significa nada para él. Pero tampoco existe como un mero objeto físico, indeterminado y carente de forma. ¿Qué forma tiene entonces? La de referente.

El complejo fónico mesa es un conjunto de fonos determinados que se siguen uno detrás de otro en un orden determinado. Y al final del aprendizaje el alemán no sólo es capaz de producir el referente sonoro conocido como mesa, sino además es capaz de identificarlo cuando éste aparece junto a otros significantes. Por lo tanto, el significante es originariamente, restada su función significativa, un valor referencial sonoro y no un indeterminado objeto físico.

2.8 Significado y referencia

Dos perspectivas han importado tradicionalmente en los estudios semánticos. Una es la perspectiva interna del sistema lingüístico, en esta perspectiva interna encontramos sistemas de relaciones semánticas para las palabras y las oraciones del lenguaje. Las descripciones de estas relaciones sistemáticas son de tipo taxonómico, estructuralista, o lógico. Estas son perspectivas alternativas en el marco del análisis interno.

La perspectiva externa de los estudios, otro campo amplio, enfoca la relación entre lenguaje y realidad. De allí surgen nociones como las de denotación, extensión, nombramiento, definición real, verdad, referencia, que tratan de tipos de vínculos que se produce entre lenguaje y realidad, entre una expresión y el conjunto de individuos que identifica, entre una expresión y la clase natural con que se relaciona, entre una formulación lingüística compleja y la esencia u objeto científico que describe o explica, entre un término y las condiciones externas que deben cumplirse para afirmar la verdad del término, entre una palabra y un objeto.

Dar cuenta de la posibilidad misma del lenguaje de referir, de ser un medio para nombrar, describir y representar la realidad, ha ocupado no poca parte del pensamiento lógico, tanto clásico como moderno.

Más recientemente, una tercera perspectiva, la pragmática, ha pasado también a configurar un grupo de consideraciones estándares en los estudios semánticos.

Esta perspectiva llama a estudiar las actividades humanas en las que el uso del lenguaje se inscribe y da cuenta de aspectos semánticos en función de estos usos.

En terminología lingüística corriente, el término significado apunta a las relaciones semánticas en el lenguaje y referencia a relaciones entre lenguaje y realidad. Sin embargo, es también frecuente la noción popular del significado de una palabra como el objeto en la realidad que ésta nombra.

En el sentido simple de "relaciones de significado en el sistema", toda expresión de la lengua (llevada al plano más abstracto de "tipo de expresión") tiene significado, es decir, tiene relaciones sistemáticas con otras expresiones (otros tipos de expresión). Pero no toda expresión tiene referencia.

Expresiones como "y", "por", "no", "pero", no tienen referencia. Tampoco son palabras de contenido. Sin embargo son palabras con un significado en el sistema lingüístico a que pertenecen, en el sentido simple de 'significado', en el sentido de que se relacionan sistemáticamente con otras palabras y tienen interpretación cuando están articuladas con otras palabras.

2.9 Verdad

El término se emplea para nombrar el tipo de producto que la afirmación singular produce en los ambientes argumentales, que son su lugar de producción. Estos productos cumplen distintas tareas y el nombre genérico de "verdad" no da cuenta de estas funciones.

Términos más específicos como los de "sugerir", "aclarar", "representar", "resolver", "indicar", "guiar", "advertir", etc., con sus respectivos objetos, señalan en forma algo menos vacía el tipo de funciones posibles. Pero, de hecho, las funciones son específicas a los contextos de uso.

El empleo del término "verdad" cumple con la misión de desligar la noción de verdad de ámbitos extraños a los de producción de sentido y cumplimiento de propósitos. Se intenta así traer esta noción a un tipo de lugar que le corresponde en términos cotidianos. La verdad, así entendida, no es asunto de la metafísica, ni de la ontología, ni de la lógica, ni de la epistemología tradicional, sino del estudio del lenguaje humano y su lugar en la comunicación humana, en la producción de entendimiento y acción.

Así, por ejemplo, podrán enfocarse estos productos, las verdades, como objetos intencionales de actos mentales. Las verdades, esta gama incierta de tipos de productos del mecanismo proposicional que hemos descrito, pueden ser juzgadas, creídas, pensadas, es decir, ser "objeto" de estos "actos proposicionales".

Pero el mecanismo descrito de producción de verdad no está en función de procesos contemplativos, sino de propósitos prácticos en actividades humanas. No son estos productos objetos preestablecidos a los que la mente se acerca, sino crecimientos específicos, ni son creaciones del y para el ambiente mental, sino productos de un mecanismo en función de propósitos externos.

Algo de a priori tiene este desarrollo, en el sentido de ser el producto de análisis conceptual. Pero también trae descripciones y propone mecanismos de producción humana de verdad, por lo que pretende producir información adicional sobre los hechos del mundo, un tipo de conocimiento sobre cómo las cosas son, que puede ser rechazado desde otras y también otro tipo de evidencias.

2.10 Realismo

Los significados pueden concebirse como las ideas, imágenes o conceptos asociados a las expresiones lingüísticas. De modo que, por ejemplo, en la variante realista, una palabra como "lápiz" significa la idea de lápiz. La palabra es un nombre común, que aplica, no a este lápiz o al siguiente, sino a todos los lápices. La palabra nombra algo que no es singular, no está en tiempo y espacio. La idea es una forma universal, ideal, de la cual el objeto lápiz frente a una persona es una copia (imperfecta, parcial, cambiante.) Este lápiz frente a alguien no es igual a aquel otro, más allá, pero ambos son lápices, instancias del universal lápiz, y es su semejanza con el universal lo que hace que cualquiera reconozca a ambos como lápices. La idea de lápiz es el prototipo original de lápiz en una dimensión a la que se accede en forma incierta o cambiante a través de la percepción, y en forma de conocimiento más estable, por el entendimiento.

Desde la perspectiva conceptual, por otro lado, la palabra "lápiz" significa la imagen mental construida, o el concepto evocado en las mentes. La mente fabrica imágenes a partir de casos particulares. La palabra 'mesa' referiría no al conjunto de mesas del mundo físico ni a alguna mesa individual, sino a la imagen mental formada por las propiedades compartidas por distintas mesas, imagen que representa a la clase en su totalidad. En una versión más sofisticada del conceptualismo, a la imagen mental se le añade la "noción", de modo que lo que la mente fabrica puede también ser una definición conceptual (en una especie de cálculo mental) del universal que es el significado (o idea) de la palabra.

La distinción entre imagen y concepto se aprecia en que es posible, por ejemplo, recordar un rostro como una memoria visual, pero no se recuerda un teorema en un cálculo de esa manera; es posible imaginar un caballo sobre el techo de una

casa, pero no es posible imaginar que el mismo caballo está y no está en el techo de la casa al mismo tiempo, aunque es posible concebir la contradicción del caso; es posible imaginarse un modelo de un átomo, pero no es imaginable, sino concebible un cálculo para el peso atómico. Tanto la formación de imágenes como de conceptos, en la mente o el cerebro, entonces, son capacidades que explican un significado, desde las posturas conceptualistas.

La idea de mesa, entonces, se identifica, ora con una forma única en una realidad ideal, eterna, intercambiable, que es lo característico de la variante realista, con la representación mental de mesa, o su definición mental, lo que caracteriza al conceptualismo lingüístico.

Los problemas con estas variantes son varios. Por ejemplo, no se puede observar las formas platónicas ideales originales, sino sólo las copias ¿Cómo es posible entonces que las identifiquemos como copias de esos ideales? Por ejemplo, Platón diría que lo hacemos porque recordamos las formas originales: éstas están, de algún modo, con nosotros desde que nacemos, son innatas. Pero, si están las formas con nosotros, ¿por qué es necesario postular otro ámbito de realidad distinto al humano, a la mente? Si lo que se tiene es la certeza innata de estas formas inscrita en nuestras mentes, basta con elaborar a partir de esa supuesta inscripción innata las descripciones y explicaciones del caso.

Esto último nos lleva a un conceptualismo o mentalismo. Y, si los conceptos están en las mentes humanas, ¿cómo se puede establecer, por ejemplo, identidad de significados, no sólo entre expresiones, sino de una misma expresión en dos sujetos distintos y hasta en el mismo sujeto en ocasiones distintas? Porque tampoco se pueden observar estas representaciones mentales. ¿Cómo determinar si se ha producido la misma idea o concepto o imagen o significado en dos mentes?

El lenguaje se transforma en asunto privado, oculto y caótico. Los significados

son entidades que se producen en las mentes de los sujetos y mueren con éstos. Bajo la premisa de que las actividades asociativas, de creación de imágenes y de conceptos son individuales, se debe concluir que el significado, concebido a través de estas actividades mentales, es asunto privado. La comunicación humana se torna misteriosa desde esta perspectiva. ¿Es posible que dos mentes, cuyas actividades asociativas, de producción de imágenes y de conceptos, son, supuestamente, tan diferentes, logran entenderse a través del lenguaje, que emplea significados que no son otra cosa sino estos mismos productos mentales tan dispares?

La respuesta nominalista a este tipo de preguntas es que lo único universal son los nombres, las palabras. Las palabras son objetos relativamente estables en su forma externa y son lo que se intercambia en la comunicación y el entendimiento humanos. Tanto los objetos del mundo como los fenómenos mentales son cambiantes y pueden ser vistos desde infinitas perspectivas. En cambio las palabras configuran un sistema relativamente estable de entidades.

2.11 Sistema semiótico

Se denomina así a todo conjunto de signos entre los cuales se pueden establecer relaciones. En este sentido forman sistemas semióticos tanto las señales de tráfico, los lenguajes, las imágenes, las reproducciones, las obras de arte, los diccionarios, los textos, etc. Partiendo de Peirce, no del concepto del “ser” sino del concepto de “estar representado”, es decir del concepto de signo, los sistemas metafísicos son sistemas semióticos, y los sistemas semióticos, como que el signo excede el “horizonte de la realidad, son también sistemas metafísicos:

1. Sistemas de representación (por ejemplo lenguajes).
2. Sistemas de constitución (por ejemplo el “árbol genealógico de los conceptos”).
3. Sistemas de generación (por ejemplo axiomas, sistemas deductivos, series de números, gramáticas generativas, muestras, estructuras, programas).
4. Sistemas de gradación (sistemas de valores, números cardinales, números ordinales, todos los esquemas de progresión).
5. Sistemas de comunicación (señales de tráfico, lenguajes).

El conjunto de todos los sistemas de signos humanos (códigos) se pueden dividir en tres grupos diferenciados atendiendo a sus funciones:

1. Sistemas de signos estéticos que posibilitan la expresión subjetiva, las reacciones emotivas sobre el mundo, la naturaleza y los hombres.
2. Sistemas de signos que se utilizan como fórmulas de comportamiento en el marco de las relaciones sociales entre los hombres (por ejemplo formas de cortesía y de saludos). Se podrían denominar códigos sociológicos. Con frecuencia toman la forma de modelos de comportamiento en los cuales es imprescindible la presencia física del “emisor” del mensaje.
3. Sistemas de signos lógicos que deben proporcionar una descripción, explicación y pronóstico (rationales) del entorno son los procedentes del campo científico, pero también los pre-científicos (por ejemplo la astrología, la fisonomía, etc.). Los sistemas de signos prácticos cuyo fin es la regularización de los modelos de comportamiento son las señales (en el sentido del lenguaje corriente), las instrucciones para el manejo y los programas (por ejemplo programas de

ordenadores, planos como programas de construcción y montaje, etc.) así como los sistemas de signos que deben procurar un aumento del rendimiento de la lengua que está, por sí misma, no sería capaz de alcanzar. A estos sistemas pertenecen, por ejemplo, los códigos para la transmisión de lo hablado con independencia del tiempo y del espacio (escritura, Morse, alfabeto de las banderas), traducciones de la lengua a otras modalidades sensoriales (en caso de que se carezca de las capacidades sensoriales normales en el hombre: Braille, el lenguaje de los sordomudos con los dedos), o los métodos auxiliares de la lengua como la gesticulación y la mímica.

Los sistemas de signos estéticos conciernen a la disciplina de la semiológica del arte. Este campo aún está poco desarrollado. El motivo de ello es que resulta particularmente difícil determinar, o, en general, aprehender los sistemas de signos estéticos. Estos sistemas de signos; es decir, estos códigos, se basan en la definición de acuerdos convencionales (convenio). Un acuerdo de este tipo, muy explícito y formalizado, como las señales de tráfico según el convenio internacional, puede ser dominio público. Pero por otro lado existen también “simbolizaciones” que son casi individuales, afectando a los sentimientos de un círculo íntimo o reducido y que suponen un grado menor de acuerdo. Semejantes expresiones subjetivas y emotivas, cuya convencionalización se encuentra en su estado incipiente o está poco desarrollada, sólo son comprensibles a través de “métodos intuitivos” basados en aproximaciones de carácter interpretativo (hermenéutica). De hecho aportan muy poco al entendimiento internacional.

Los sistemas de signos sociales son generalmente muy limitados en su radio de acción. Están ligados a grupos, clases o naciones, entorpeciendo por tanto el entendimiento internacional. Se manifiestan con frecuencia como modelos de

comportamiento de tal manera que entendimiento queda reducido a aquellas situaciones en las cuales concurre la persona física del “emisor” y del “receptor”. Para una descripción de estos modelos de comportamiento, generalmente dinámicos, sería más adecuado utilizar como medio el cine, la televisión o acaso la fotografía.

2.12 Semiótica de los sistemas

Se trata de una teoría sobre la descripción y clasificación de los sistemas de cualquier tipo con medios semióticos, desarrollada al mismo tiempo a partir de la teoría general de los sistemas y de la semiótica general. Se podría hablar también de teoría de los sistemas semiótica, o de semiótica teórico-sistemática, dependiendo de si se subraya la característica semiótica de los sistemas o la característica teórico-semántica de los signos o clases de signos.

Bajo sistema se da a entender la suma de un conjunto de ciertos elementos (materiales o inmateriales, energéticos o informacionales, concretos o abstractos, simples o compuestos) y sus relaciones entre sí. Conjunto y relación son las dos partes de determinación más importantes del sistema, y en ese concepto de sistema generalizado se pueden diferenciar como sistemas especiales o como sistemas parciales los llamados sistemas filosóficos, las teorías o los sistemas de teorías, los sistemas matemáticos, el cálculo de sistemas, todos los sistemas de axiomas, pero también los sistemas cibernéticos, sistemas de fuerzas, sistemas mecánicos, sistemas sociales, políticos o ideológicos, sistemas orgánicos, sistemas estéticos, etc.

En la teoría de los sistemas está resumida la exposición de todas las declaraciones generales y abstractas sobre sistemas en forma de teoría. Sin embargo todavía no se posee una configuración definitiva de la teoría de los sistemas como tal, ya que no se puede abarcar la totalidad de los conceptos y representaciones o campos de uso de los conocimientos teórico-sistemáticos. Sin

embargo, la teoría de los sistemas debe describir y clasificar con la mayor exactitud posible las construcciones estructurales o configurativas, con lo cual los medios semióticos, lógicos y matemáticos son los decisivos.

La semiótica de los sistemas, la parte más joven de la teórica general de los sistemas (y, posiblemente, de particular importancia para su uso en la estética semiótica y en la teoría del arte y de la arquitectura), parte en sus concepciones de las determinaciones de los signos próximas y evidentes (en el sentido de signo como relación triádica) como las de un sistema. En un sistema de este tipo, el signo actúa en cierto modo como un superobjeto o como superrelación, o también como un sistema de comunicación fundamental o elemental, en la cual el objeto designado es comunicado con la ayuda del medio seleccionado a un cierto interpretante, bajo lo cual se puede entender también un nuevo signo.

En tanto que el término sistema se refiere a objetos complejos en el sentido de estructura relacional, desde el punto de vista semiótico tiene, al menos primariamente, el sentido de una relación signo-objeto, es decir, designa objetos. Paralelamente a las tres relaciones signo-objeto diferenciables, denominadas, icono, index y símbolo, debemos diferenciar entre sistema icónico, indexicálico y simbólico. Si se retienen las piezas de clasificación o los rasgos de diferenciación entre icono, index y símbolo, es decir, los rasgos de concordancia para el icono, el nexos inmediato entre signo y objeto para el index y la libre selectividad para el símbolo, entonces, en generalizaciones adecuadas de las relaciones signo-objeto, se puede entender el sistema icónico como cuadro o sistema de cuadros; el sistema indexicálico como dirección (teniendo en cuenta sobre todo el aspecto arbitrario de este tipo de signos), como simple repertorio o como sistema de repertorios arbitrario. Cuadros, direcciones y repertorios son, pues, modelos

realizados o realizables para sistemas icónicos, indexicáticos y simbólicos.

2.13 Estructuras visuales complejas

Los sistemas de comunicación concebibles, como una biblioteca, o la elaboración de mapas geográficos, son sistemas icónicos; los sistemas causales, como el sistema de señales de tráfico en la ciudad, son de naturaleza indexicática; por el contrario, el simple repertorio de palabras de un autor o el repertorio de colores (la “paleta”) de un pintor, forman primeramente un sistema simbólico. Al menos en principio se pueden reducir todos los sistemas conocidos o construibles (en el sentido de su relación signo-objeto) a los tres tipos de sistemas citados, o a una forma mixta.

Por otro lado, la caracterización clasificadora de un sistema objetivo por los conceptos de signos relacionados con el objeto corresponde también a un proceso de signos generadores de un sistema, o sea una semiosis de sistema. La introducción de iconos en ciertos conjuntos de elementos, por ejemplo, la introducción de figuras geométricas llanas en repertorios de signos, permite sin más la creación de un sistema icónico de medios ambientes coloreados. La introducción de signos indexicáticos, por ejemplo, indicadores de caminos en zonas rurales, que en tanto que sistemas de medios o sistemas de cuadro son, naturalmente, de naturaleza icónica, convierte a éstos de manera automática en sistemas de comunicación indexicáticos.

La libre ordenación de símbolos acústicos o de letras para formar cosas crea un cierto repertorio de sustantivos como sistema simbólico del lenguaje. En el campo de la formación de formas, las estructuras (u ornamentos) deben verse primariamente como sistemas icónicos de objetos; la formación de formas configurativas (por ejemplo, la ordenación armónica de los tonos o la ordenación en perspectiva de objetos en una imagen), deben verse siempre como sistemas indexicáticos. Cuando los sistemas urbanizadores se pueden entender como

sistemas parciales de los sistemas arquitectónicos o urbanos, entonces, desde el punto de vista semiótico, los puentes, en tanto que signos indexicales relacionados con el objeto, originan siempre un sistema de comunicación indexical, es decir, pertenecen al sistema camino, indicador de caminos, lugar, y abren nuevas zonas, que por sí solas son incompatibles, disjuntas.

Junto a sistemas de apertura arquitectónicos u ordenadores de ciudades, indexicales entre los cuales se deben contar también puertas y ventanas, existen también sistemas de apertura icónicos, para cuyas funciones comunicativas se caracterizan los iconos, como por ejemplo los estacionamientos (con las tarifas como signos simbólicos para la conicidad de la equivalencia entre estacionamiento y coche). También los límites de las ciudades pertenecen al sistema de apertura icónico, de manera similar como las fachadas de las calles y casas, en los cuales, los sistemas de apertura de las puertas, ventanas y escaleras están comprendidos como sistemas parciales. Se debe tener en cuenta que el repertorio de las señales de tráfico o de las reglas de tráfico de un sistema ciudadano representa como tal un sistema simbólico, que sólo en su realización real (estructural o configurativa) se convierte en un sistema indexical. Tampoco debería olvidarse que los sistemas de mezcla icónico-indexicales, o sea redes comunicativas que delimitan “espacios construidos” arquitectónicos (y, por lo tanto, realizando sistemas de dirección).

Finalmente, en este contexto se puede subrayar que, en términos generales, los sistemas de repertorio simbólicos representan sistemas parciales de los sistemas de dirección indexicales, y éstos a su vez sistemas parciales de los sistemas de cuadro icónicos.

2.14 Discurso

Cuando se habla de discurso, se entiende que habitualmente este término se aplica al discurso dominante. El discurso es una práctica que consiste en enunciar mensajes, generalmente hablados o escritos, pero pueden también ser visuales. En estas prácticas enunciativas influyen, en forma determinante, las estructuras sociales y las coyunturas políticas bajo las que surge dicho discurso. El término discurso trae aparejadas varias implicaciones cuando las usamos: debe cubrir una serie de funciones generalmente ligadas a las intenciones del poder, puesto que es este poder el que controla la mayor parte de los espacios desde donde el discurso puede emitirse; debe responder a una adecuada conformación estructural de sus signos; debe persuadir a sus receptores, eliminando la posibilidad de contradicciones; debe lograr (o al menos pretender lograr) que el receptor se identifique con el enunciador; debe garantizar cierto tipo de adecuación entre los dominantes y los dominados; debe ser representativo y portador de los propósitos del enunciador; debe actuar como regulador y catalizador de los conflictos sociales para lograr la permanencia y reproducción del poder, entre otros elementos.

La idea esencial de un orador es lograr una comunicación oral efectiva por medio del discurso, por lo que debe contar con los siguientes factores: integridad, conocimiento, confianza y destreza.

Integridad. Una persona íntegra se caracteriza por ser recta y honrada.

En la comunicación oral, en su modalidad de discurso, la integridad del orador es de primer orden, pues así se logra la confianza de las palabras de quien trata de convencer a un público sobre un asunto determinado.

Conocimiento. Los oradores no se hacen de la noche a la mañana, y para llegar a ser un buen orador es necesario un estudio constante, con un objeto de adquirir una cultura general lo suficientemente amplia para lograr convencer o persuadir a

un auditorio.

Confianza. Un orador debe presentarse ante el público con plena confianza en sí mismo, es decir, con el ánimo y el vigor necesario para proyectar lo que realmente desea; y ganarse, desde el principio, la voluntad y confianza de los que lo escuchan.

Destreza. La persuasión y el convencimiento del público es el objetivo que persigue un orador. Para ello debe manejar con mucha habilidad su voz, movimientos corporales y palabras. La oratoria es una habilidad, porque podemos hablar y hablar pero no nos entienden. Tenemos que tener la habilidad de comunicarse eficazmente.

Aristóteles observó que “el público es el fin y el objeto de un discurso, por lo tanto el discurso solamente tiene significado en la medida que la gente lo escuche y comprenda.

El discurso involucra un orador, un mensaje (el discurso), un canal, un público, un contexto, el ruido y la retroalimentación.

El orador: es la fuente o creador del mensaje de comunicación.

El discurso: contiene mensajes, ideas y sentimientos que serán presentados al público, a través de las palabras y sonidos y las acciones simbólicas.

Codifica: el proceso de transformar los mensajes en ideas y sentimientos en palabras y sonidos.

Decodificar: es el proceso de transformación de mensajes en ideas y sentimientos.

El canal: es la ruta recorrida por el mensaje y el medio de transportación. Las palabras son transportadas por ondas de sonido las expresiones faciales, los gestos y los movimientos.

El público: se pretende obtener una respuesta.

El contexto: condiciones interrelacionadas de la comunicación.

Escenario físico: la locación, la hora del día, la luz, la temperatura, la distancia entre los comunicadores y la ubicación de los asientos.

Ruidos: cualquier estímulo que obstaculiza el significado compartido.

Ruidos externos: señales, sonidos y otros estímulos que apartan la atención de la gente del mensaje (aire acondicionado).

Ruidos internos: son los pensamientos y los sentimientos (afectan al público y al orador).

Ruidos semánticos: significados alternos provocados por los símbolos de orador (lenguaje).

Retroalimentación: respuestas verbales o no verbales y los mensajes.

Diversidad: diferencias entre dos o más personas.

La cultura: sistemas de conocimiento compartidos por un grupo relativamente

grande de gente, incluye creencias, valores, símbolos y comportamientos compartidos.

La oratoria desarrolla el pensamiento crítico; un proceso analítico de evaluación mediante el uso de la lógica y el razonamiento para representar información de manera que proporcione comprensión, cambios, creencias o descubrir problemas en el mensaje informativo o persuasivo de la otra persona. La oratoria involucra responsabilidades éticas, asuntos éticos se centra en los grados de corrección o incorrección en el comportamiento humano. Se centra en el comportamiento humano.

El análisis del discurso se inserta perfectamente en el campo de estudio de la semiótica por las siguientes razones:

1. Los signos son un capital, resultante de un trabajo, que se insertan a su vez en el gran acervo cultural de una sociedad.
2. El discurso se apodera de dicho capital, o sea, se apodera del uso de esos signos acumulados durante la historia de una sociedad, para usarlos en beneficio de un emisor que, como ya se ha dicho, suele tener el control de los espacios (de los medios) en los que el discurso se hace presente.
3. A partir de ese capital, de esos signos manejados como capital apropiado, se genera una plusvalía, a la que llamaremos sentido. Esto significa que dichos signos, dicho capital, se destina a la producción de sentido.
4. Esta producción de sentido, se traducirá finalmente, a través de los

significados resultantes de un hábil manejo del discurso, en una posibilidad comunicacional, o, lo que es lo mismo, en el reconocimiento del receptor en los signos que conforman el discurso.

5. Es únicamente a través de los resultados de la lucha de clases, que ese capital volverá a ser patrimonio social.

6. En los casos del discurso no dominante, como puede ser el caso del discurso artístico, también se genera la producción de sentido, pero no se da la apropiación del capital ni de dicho sentido para un beneficio particular, sino que se incrementa el acervo cultural de la sociedad.

7. Entenderemos por “apropiación del capital” (de los signos), el proceso a través del cual el poder se apropia de los signos que son parte esencial de la cultura de una sociedad, para manejarlos en su propio beneficio, y no en beneficio de la cultura que generó.

De todo lo anterior, se puede deducir que el análisis del discurso es el análisis de los signos que lo conforman, de sus significados, de sus intencionalidades, de sus efectos, pero sobre todo, del uso que se hace de ellos, o sea, de su práctica; y todo ello, inserto en su momento histórico. O sea, el análisis del discurso es el campo más completo de la semiótica.

2.15 El Tiempo

La película es una historia narrada a un público por una serie de imágenes en movimiento.

Desde el punto de vista de su expresividad, la película se traduce en un idioma cuyo propósito es revelar información.

Al examinar las características de un lugar por medio de la escena, los individuos se guían por apariencias concretas y hechos materiales. El tiempo es invisible, lo que ha hecho que muchos escritores de cine piensen que puede ser ignorado. Pero el tiempo, aunque invisible y abstracto, tiene muchos medios concretos de ayudar o estropear la narración cinematográfica.

El tiempo progresa siempre, y no será igual ni aún por un segundo, representa el movimiento progresivo y la mutación. Por otra parte se pueden tener muchos sitios diferentes que se hallan separados por distancias, no importa cuán grandes sean esas distancias, el tiempo para diferentes lugares a una misma hora será idéntico, representa un medio excelente de ligar y juntar lugares dispersos.

Esto significa que una acción ocurre en el mismo momento en otro lugar, puede encontrarse relacionada a un evento que ocurre en el mismo momento en otro lugar. El medio de conexión es la identidad de tiempo.

El tiempo se mueve siempre y este movimiento es progresivo. El novelista puede describir libremente eventos que tuvieron lugar en el pasado y aquellos que están por suceder en el futuro. Pero las escenas de una película representan invariablemente un movimiento progresivo. No puede suponerse que una escena que sigue a otra pueda haber sucedido en un momento anterior a la primera. Cuando se intenta esto, como en algunas veces ocurre en una historia retrospectiva, el tiempo de la escena requiere de una meticulosa exposición.

En una película que cubre en dos horas un periodo de doscientos años, solamente veremos dos de las miles de horas contenidas en este largo espacio de tiempo. El resto se halla contenido en el lapso de tiempo entre las escenas. En

tanto que el tiempo de duración de una escena es idéntico al tiempo actual, podemos acumular un periodo de cinco o diez años en e escaso segundo necesario para cambiar de una escena a otra.

La extensión del lapso de tiempo tiene un efecto sobre la historia. Uno de los efectos esenciales del transcurso del tiempo sobre las mentes, es el hecho de que hace olvidar. Cura heridas y hace sonreír ante pasados rencores. Si dos escenas son separadas por el lapso de un día, todos los sucesos de la escena inicial estarán representados clara y vívidamente en las mentes de los espectadores, así como en las de los actores. Si ha transcurrido un año durante el cambio de una escena a otra, los eventos estarán aún vívidamente presentes en la mente del espectador, porque él ha vivido solamente a través de un instante, pero no así en las mentes de los personajes representados en la historia. Para éstos, el largo lapso de tiempo ha aplacado el momentáneo efecto de furia, rencor, alegría o tristeza. Tan sólo las más fundamentales emociones y situaciones pueden sobrevivir un largo periodo de tiempo. Una película con largos lapsos de tiempo entre escenas, se convierte en épica en vez de dramática. Puede resultar dramática esporádicamente, esto es, en aquellos grupos de escenas que no se hallen separados por largos intervalos de tiempo.

Se habla del propósito del lugar, pero con respecto al tiempo debemos hablar de su uso acostumbrado. Las veinticuatro horas del día están divididas en ciertas ocasiones y usadas, habitualmente, de cierta manera. El día es usado principalmente para el trabajo y otras actividades normales, la prima noche para descanso y diversión, la noche para dormir. Esta rutina es universal para toda la humanidad. Por lo tanto ella forma una excelente base para efectos dramáticos, particularmente si la misma es contradictoria.

El tiempo progresa siempre. Todo aquello que se desenvuelve o progresa, está sujeto al tiempo.

Cada acción requiere tiempo y cada suceso necesita cierto transcurso del tiempo. Esto significa que podemos predecir cuánto tiempo hemos de necesitar, si sabemos cuál acción ha sido iniciada. Significará también que podemos calcular cuánto tiempo ha transcurrido si vemos la realización de una acción.

Siendo este el caso, una cierta acción supone un cierto lapso de tiempo sin ninguna otra explicación adicional. Pero si hacemos la exposición de cierto lapso de tiempo y a la intención de realizar cierta acción, cada uno independientemente, estamos frente a un conflicto interesante.

El mismo conflicto puede generarse también de dos acciones en contraste. Cada una de ellas necesita cierta medida de tiempo. La medida de tiempo que sea más corta es la que será ejecutada primero. Casi todas las películas de acción contienen este problema. De este modo, el tiempo ejerce poderosos efectos sobre la historia.

2.16 Exposición de lugar

Cada escena ocurre en un lugar determinado y una hora determinada. De esto podemos derivar la regla de que el público debe saber el lugar y el tiempo de la escena.

En primer lugar la omisión de esta exposición impediría seriamente nuestra comprensión de la escena, porque careceríamos del conocimiento de dos factores vitales. También nos privaríamos de todas las ventajas que el reconocimiento del lugar y el tiempo pueden contribuir a una escena.

Así la exposición del lugar y tiempo resulta un problema esencial en el cine. El

novelista, con unas pocas palabras, puede identificar el lugar en que en evento ocurre. Diversos métodos pueden ser usados para exponer el lugar al comienzo de una escena. En la mayoría de los casos el escenario puede ser fácilmente identificado. El lugar también puede ser expuesto a través del diálogo o ruido o a través de las acciones de una persona. Todas estas fuentes de información deben cooperar en la exposición de un lugar. No es necesario que todos los factores sobre lugar sean expuestos de una vez, o en el principio justamente.

El factor más esencial es el tipo de lugar porque el mismo nos revela al mismo tiempo su propósito. El resto de la información puede ser dada cuando resulte ventajoso hacerlo. Pero el ignorar totalmente la necesidad de exponer el lugar tiene efectos deprimentes. No importa cuán interesante la acción de una escena pueda ser, nuestra comprensión será defectuosa hasta que sepamos donde estamos. El lugar en que cada escena se desarrolle debe ser conocido por el público.

2.17 Exposición de tiempo

Es suficiente el identificar cierto lugar una sola vez porque el lugar permanece siendo el mismo. Si varias escenas durante el transcurso de la historia ocurren en el mismo lugar, es necesaria la identificación del lugar solamente la primera vez. Subsecuentemente, el local será reconocido fácilmente. El beneficio que deriva de ello resulta en que nuestra atención se concentra en la acción porque no se distrae por exposición o falta de exposición de lugar. Pero no así con respecto al tiempo. Este, cambiando constantemente, debe ser constante expuesto. La necesidad de una precisa exposición del tiempo es menos severa que la de lugar. A excepción de una retrospectión específicamente indicada.

La respuesta puede ser ofrecida de dos maneras distintas: o bien se expone el tiempo de la primera escena y el tiempo de la segunda separadamente, definiendo, el lapso de tiempo entre ellas, o exponemos el tiempo de la primera

escena y la duración del lapso de tiempo anterior a la segunda escena. Es obvio que así queda expuesto el tiempo en el cual la segunda escena tiene lugar. De esta manera obtenemos una relación ininterrumpida del tiempo. En vista de este hecho necesitamos un punto de partida: debemos saber el tiempo de la primera escena, todas las escenas posteriores se encontrarán en relación al tiempo del punto de partida. La suma del lapso de tiempo entre escenas, más el tiempo actualmente cubierto en las escenas forman el total de tiempo cubierto por la historia.

El tiempo siendo invisible y abstracto, puede ser expuesto solamente por sus manifestaciones prácticas. Puesto que toda acción o suceso contiene siempre cierta medida de tiempo, el lapso de tiempo puede ser representado por el resultado o el progreso de la acción o suceso pueden ser fácilmente mostrados en la película. Haciéndolo así, exponemos el tiempo. La evaluación del tiempo es un proceso en su mayor parte subconsciente. En orden de comprender el lapso de tiempo expuesto por una acción, debemos tener el conocimiento de la medida de tiempo necesaria para su realización. Es importante el reconocer la conexión entre tiempo y acción como un medio deseable de exposición así como una indeseable consecuencia.

2.18 El ritmo del lapso de tiempo

En ciertos casos una acción o un suceso, nos dará una idea aproximada de lapso de tiempo. Pero en muchos otros, ningún suceso o acción ha sido mencionado como ocurrido en el cambio de una escena a otra. Nos sentimos tentados de buscar medios y métodos para establecer una relación entre aquellos lapsos de tiempo que no están definidos y aquellos que han sido expuestos de

alguna manera. Podemos representar el completo lapso de tiempo como una línea recta, en esta línea podemos indicar las escenas como X. El espacio entre esas equis, representa el intervalo de tiempo entre las escenas. Si fueran muy irregulares, nuestra comprensión sería confusa si las escenas de una película se siguieran unas a otras en intervalos absolutamente irregulares. Por el contrario, la idea de cierto patrón nos es sugerida. Hay distintos patrones a seguir y estos patrones son el resultado natural de la historia y del tiempo cubierto por ella. Si el tiempo total es un período de unos pocos días, un patrón de intervalos iguales puede resultar muy práctico. Otro patrón puede tener intervalos gradualmente mayores entre escenas. O puede comenzar con intervalos largos que van reduciéndose lentamente, etc. Alguna forma de ritmo es absolutamente necesaria para mantener en vilo la imaginación del público.

2.19 La narración

En las películas narrativas, (de intriga) de la época llamada clásica encontramos diversos tipos de montaje que no son infinitos. El sistema que forman entre sí (y que ha recibido el nombre de “montaje clásico”, o también “planificación clásica”) no concierne a los objetos o a las acciones ejecutadas, sino a las relaciones espacio-temporales entre estos objetos y acciones. Desde este punto de vista, cada tipo de montaje corresponde a una determinada manera de presentar el acontecimiento perceptivo, a un cierto principio lógico en la organización de un espacio-tiempo propiamente cinematográfico, es decir distinto del de la percepción real como del de la lengua (los tiempos de los verbos, por ejemplo), a una cierta “fórmula sintagmática” en la concatenación de las imágenes sucesivas en el seno de una misma secuencia. En el cine de esta época, la secuencia estaba dotada de un fuerte grado de existencia social y de impregnación afectiva. Este código de las secuencias es una especie de máquina formal. Pero ha desempeñado al mismo tiempo un gran papel histórico e ideológico: corresponde a los esfuerzos hechos por el cine clásico para recuperar el prestigio diabético de la novela de la gran época (siglo XIX): creación de un universo ficticio con su disposición

imaginaria (pero coherente) de tiempo, de lugares, de acciones, etc.

Las figuras de montaje adquieren su sentido, en una amplia medida, unas por relación a otras. Nos enfrentamos, pues, por así decirlo, con paradigmas de sintagmas. Solamente mediante una especie de conmutación se los puede identificar y enumerar. Así, se habla a menudo del “montaje paralelo”, más cómo saber que existe (que existe como unidad discreta, como un artículo de código) si no se encontraran, en las películas de la misma época y del mismo género, otros tipos de montaje que no son paralelos.

Justamente es entre estas últimas donde figura el montaje durativo, que se tomará como ejemplo. Imaginemos una película que muestra a dos hombres caminando penosamente por un amplio espacio. Se ve alternativamente primeros planos de sus zapatos que se caen a pedazos, primerísimos planos de sus rostros invadidos poco a poco por hirsuta barba, planos medios en los que se adivina a media la inmensidad que tienen que recorrer y donde aparecen de cuerpo entero, con irregular paso de sonámbulos. Las imágenes sucesivas van unidas entre sí por fundidos-encadenados en cascada, y también por un motivo musical unitario. Fundidos y música se pararán cuando los dos hombres, por ejemplo, lleguen a un lugar con agua y descansen a la sombra de un árbol, intercambiando unas palabras: es entonces cuando otra secuencia, ensamblada según otro principio de montaje, comienza.

En el plano del significante esta configuración proporciona tres rasgos pertinentes:

1. Mezcla estrecha y cínica de varios motivos recurrentes deducidos de un

mismo espacio (en realidad, es su propio ensamble el que crea este espacio y da la impresión de deducción).

2. Recurso sistemático a un efecto óptico y a uno solo (aquí, el fundido-encadenado).

3. Coincidencia cronológica entre un motivo musical (uno solo) y la serie icónica considerada.

Estos rasgos merecen la consideración de pertinentes porque, por una parte, no aparecen (o no aparece su exacta combinación) en los otros tipos de montaje al uso en la misma época. Por otra, porque aparecen por el contrario en todos los montajes durativos de esta época (y de este género de películas), por encima de la diversidad de objetos y de las acciones realizadas (que son irrelevantes en este código). Esta figura no corresponde, pues, a una coincidencia, sino a una clase de coincidencias: es una unidad de código.

En el plano del significado, proporciona igualmente tres rasgos pertinentes (pero que no guardan relaciones con los del significante; la igualdad de la cifra 3 es aquí una casualidad):

1. El rasgo semántico de simultaneidad: mientras la barba crece, mientras los zapatos se gastan, el espacio desértico se va dejando poco a poco cruzar.

2. El rasgo semántico propiamente durativo. En otras secuencias del cine clásico la temporalidad es fuertemente vectorial: las acciones se suceden y se suman (adición temporal) aquí, el tiempo se organiza, durante toda la secuencia, como en una vasta sincronía inmóvil (éxtasis del avance diagético). La acción única (la de caminar penosamente) es interminable y no progresa: son los protagonistas quienes avanzan, no la intriga.

3. Un rasgo semántico que atañe a la modalidad del enunciado. Corrientemente, la película clásica es plenamente asertivo: afirma positivamente que los acontecimientos se han desarrollado, hasta en el detalle, exactamente como los vemos en la pantalla. Aquí, la modalidad se torna, por así decirlo asertiva: la secuencia no pretende presentarnos la marcha de los héroes en desarrollo, sino la progresión secuencial de las consecuencias de su marcha.

Capítulo 3

El cine

Desde su aparición, el cine ha ocupado un espacio social y trae consigo entretenimiento, diversión, espectáculo, ocio, formación de opinión, creación de conocimiento y cultura.

El cine surgió como un intento de reproducción fiel de la realidad que se colocaba ante el objetivo. Sin embargo, a los pocos años de vida, se descubrió su potencial significativo y en torno a la imagen y el sonido nació un lenguaje específicamente audiovisual. A raíz del fenómeno surgieron diversos puntos de controversia; desde aquí se destacarán dos. El primero de ellos, respecto a la consideración del cine como lenguaje o como confluencia de diversos ámbitos. El segundo centra su atención en la consideración del cine como arte, equiparable a la pintura o la música. En cualquiera de los dos casos hay que atender a la dimensión social del mismo ya que desarrolla su actividad sumido en un entorno cultural del que recibe influencias notables y al cual confiere una especial aportación.

Sin embargo, la naturaleza misma del cine le hace traspasar barreras y por ello el contacto entre culturas es inevitable. La adaptación de los productos cinematográficos a esos nuevos entornos de sentido trae consigo una interesante reflexión acerca de las relaciones interculturales que se desarrolla a continuación. Este capítulo se centrará en conceptos referentes al cine y su relación con conceptos culturales.

3.1 Clasificación de medios audiovisuales¹³

¹³ Prelat, Carlos, Tyler Kingdom, Cunill Cabanellas, Antonio, Dias Dos Santos, Newton, Enciclopedia Practica Jackson, Tomo 12, 7ma. Ed. W. M. Jackson, Inc. 1966. pp. 206

El rol del cine en el negocio publicitario está determinado por su fuerza audiovisual, la cual provoca en el público un impacto comunicacional superior al del medio televisivo. La pantalla gigante, el sonido estereofónico y la oscuridad de la sala, permiten un nivel de abstracción o concentración del público en la pantalla.

El cine está caracterizado por ser un mundo lleno de diversidad y complejidad. Aunque hay una manera más común de clasificarlo para su estudio y conocimiento es a través de los géneros cinematográficos, existen otras categorías que pueden ayudar a explicarlo y comprenderlo. Entre esta clasificación se encuentran los formatos cinematográficos, las categorías supragenéricas y los géneros que a continuación se describirán:

Los formatos cinematográficos se clasifican a su vez en cine mudo, cine sonoro, cine de animación, cine de referente real, cine artístico, cine narrativo, cine argumental y cine documental.

Las categorías supragenéricas abarcan aspectos como la producción, el origen o finalidad de las películas, u otros como su estructura o duración. En esta categoría se encuentran: la duración, la finalidad o recepción del texto fílmico, el proceso de producción, el origen del guión y la estructura.

Finalmente, los géneros cinematográficos fueron definidos en la década de los cuarenta para clasificar a las películas de acuerdo con lo que crean con el espectador. El género puede decirle al público que es lo que puede esperar de la película, ya sea reír con las películas cómicas; llorar o emocionarse con el drama; asustarse con el terror, entretenerse con el suspenso; etc. Y también sirve para que el espectador pueda reconocer temas, espacios, iconos situaciones, objetos,

etc., que puede encontrar en la película.

Todas las películas son agrupadas dentro de un género porque entre ellas tienen ciertas características en común y poseen la dialéctica de la repetición y la diferencia, porque cada una de ellas repite elementos como situaciones, diálogos, escenarios, vestuario, que las hace parte de un género específico. Por eso es posible clasificarlos de la siguiente manera:

a) De acuerdo con las expectativas que crean: drama, comedia, terror, aventura, acción, etc.

b) De acuerdo con la época: histórico, seudohistórico, actual, futurista.

c) De acuerdo con los temas o ciclos: bélicos, biográficos, religioso, etc.

d) De acuerdo con el tratamiento: comedia, parodia, drama, comedia dramática, etc.

Debido a que cada género tiene sus propias variantes y ciclos se puede hablar de la existencia de híbridos, intergéneros, y películas que pueden pertenecer a varios tipos de géneros. A veces el cine puede ser visto como un lenguaje nuevo. Sin embargo, aunque no lo es, si refuerza significados a través de varios procesos. Para poder analizar una película y entenderla, es necesario recurrir a principios básicos de la comunicación, es decir, verla como un medio de comunicación y situarla como un sistema que genera significados y cultura.

3.2 El cine como lenguaje¹⁴

El nacimiento de un lenguaje audiovisual surge de la conciencia de que la cámara no equivale a la realidad. La llegada del cine sonoro, la aparición del color,

¹⁴ Prelat, Carlos, Tyler Kingdom, Cunill Cabanellas, Antonio, Dias Dos Santos, Newton, Op. Cit. p. 207

los movimientos de cámara, la profundidad de campo, en definitiva, los avances técnicos parecían poco a poco acercar más el cine a la reproducción fiel de la realidad.

Sin embargo, la cámara seguía sin sustituir a la visión humana, el espacio enmarcaba, la profundidad de campo no era infinita, los planos cercanos agrandaban al sujeto... Surge entonces el lenguaje audiovisual como instrumento para relatar la realidad en lugar de reproducirla. Nacen las formas narrativas de representación. Tras un primer proceso de aprendizaje, el espectador decodifica el mensaje, acepta que la cámara es "él mismo convertido en observador mágico que se coloca en cada momento en el punto de vista más interesante" basándose en la naturalidad y la convención para entrar en ese nuevo mundo que se propone desde la pantalla.

Existe una fuerte controversia en torno a la consideración de lo audiovisual como un lenguaje con pleno derecho. Un lenguaje es supuesto como tal si otorga significado a objetos o textos, expresa sentimientos o ideas y comunica informaciones. El audiovisual aparece plenamente, pues, como un lenguaje, ya que significa, expresa y comunica, aunque más adelante se comprobará que diverge notablemente de otros lenguajes establecidos como la lengua.

Existen tres áreas de estudio principales en el seno del lenguaje audiovisual:

Las materias de la expresión o significantes: son los materiales sensibles con los que se aborda la expresión del lenguaje audiovisual y se dividen en significantes visuales, tanto imágenes en movimiento como signos escritos; y significantes sonoros, que se refieren al oído y, por tanto, a las voces, los ruidos y la música.

1. La tipología de signos: un signo se define por la relación entre significante, significado y referente. El cine posee los tres tipos de signos establecidos por Peirce, índices, iconos y símbolos; por ejemplo, las imágenes son iconos, mientras que la música y las palabras son símbolos y los ruidos son índices.

2. Los códigos: un código es un sistema de equivalencias, un conjunto de comportamientos acordados en una comunidad dada. El lenguaje audiovisual se presenta como una articulación artificiosa de imágenes y sonidos basada en la convención, cuyas unidades significativas mínimas no tienen significado totalmente estable y universal. El cine no posee un código unívoco, no tiene reglas fijas y cerradas como ocurre en los lenguajes naturales, un significante no remite inequívocamente a un significado, sino que a menudo lo "no dicho" implica mucho más que lo dicho. Estas particularidades lo desligan de los lenguajes tradicionales, caracterizados por la sistematicidad que permite la aparición de reglas estrictas y compartidas, ya que la creación audiovisual está siempre abierta a nuevas aportaciones y se transgreden continuamente las escasas normas y principios que existen. Esto lleva consigo una necesidad de aprendizaje intencionado como si se tratara de un segundo lenguaje, con el fin de que los comunicadores estén en condiciones de elaborar y cifrar los mensajes utilizando todos los recursos retóricos del medio audiovisual y los receptores sean capaces de decodificar, de descifrar dichos mensajes.

Se puede deducir, por tanto, que el lenguaje audiovisual es un lenguaje mixto, porque se compone de una mezcla de distintos tipos de significantes y signos visuales y de elementos auditivos.

3.3 El cine como arte

Toma relevancia a partir de la década de los ochenta, cuando se empiezan a considerar temas como el énfasis en la diferencia, la tensión entre lo existente y lo

posible (el cine entendido como ampliación de horizontes), la medición de las reacciones sobre el público, etc. La ambigüedad de la relación entre lo real objetivo y su imagen fílmica es una de las características fundamentales de la expresión cinematográfica y determina en gran parte la relación entre el espectador y la película, además de acercar el lenguaje fílmico al lenguaje poético. Puede decirse, que la imagen reproduce lo real y, en un segundo paso y eventualmente, afecta los sentimientos y, en un tercer nivel, siempre de manera facultativa, toma un significado ideológico y moral.

Ante la pantalla cinematográfica se guarda una cierta distancia, se es consciente de estar ante un espectáculo y con ello se abandona la pasividad que impone el movimiento de la imagen para participar, para entrar en el juego del cine como un arte con pleno derecho.

3.4 Cultura e ideología

Existen muchos estudios elaborados en torno al cine y su relación con la cultura. Algunos de estos son cine y política, cine y sociedad, cine y cultura, por ejemplo. De estos muchos se han referido a la relación que tienen con la cultura popular, mientras que otros lo hacen como evidencia de los movimientos culturales, o como una reflexión sobre las creencias de la ideología dominante y los valores de su cultura.

Una película no refleja o graba la realidad, sino que, como cualquier otro medio de representación, construye o representa su imagen de la realidad a través de imágenes, convencionalismos, mitos e ideologías de su cultura y también de prácticas y costumbres. Así como el cine trabaja en un sistema de significados de

cultura, que los renueva, reproduce o afirma también es producido por esos mismos sistemas. El realizador de una película, así como el novelista utiliza los repertorios disponibles dentro de su cultura para hacer algo fresco pero familiar, nuevo y a la vez genérico, individual y representativo.

Existen dos categorías de estudios culturales que establecen la relación entre el cine y la cultura: textual y contextual. El primero de ellos se centra en el texto o cuerpo de la película y en su producción, mientras que el contextual tiende a analizar lo cultural, político, institucional, de la nación en donde se realiza la industria cinematográfica. El resultado de las aproximaciones a los estudios culturales sobre el cine es muy amplio, por lo que también debe estar ligado a lo que son las ideologías.

3.5 Ideología

Puede decirse que en cada cultura está implícita una teoría de la realidad que dirige su orden en lo que es bueno y malo, correcto e incorrecto. Ideología es un término que se utiliza para describir un sistema de creencias y prácticas que son producidas por una teoría de la realidad, y aunque la ideología no tiene una forma material, se pueden ver los efectos materiales que tiene en las prácticas políticas y sociales en la manera en que se generan las relaciones, o en la idea que se tiene del individuo. Este término también es utilizado para describir el trabajo que tiene el lenguaje y las representaciones dentro de una cultura.

Se define a la ideología como una relación que existe entre el hombre y su mundo real de manera inconsciente, como imaginaria, y que es activa porque refuerza esa misma relación que el hombre tiene con sus condiciones de vida. Por este mismo concepto anterior sobre la relación inconsciente o imaginaria que existe entre el hombre y sus condiciones de existencias reales, la ideología también se comprende como un proceso de reproducción de las relaciones de producción. Esto es porque las actividades del hombre se reproducen por medio

de organizaciones políticas, religiosas o culturales, la familia, instituciones educativas, etc.

De manera más simple, se puede afirmar que las ideologías son discursos y narrativas que circulan en una cultura y determinan lo que puede y no puede ser hecho. Una de las funciones con las que cumple la ideología es la de crear la noción de comunidad, en donde todo es armonioso, justo y manejable, siempre y cuando cada individuo tome el lugar natural que le corresponde; también trata de convencer a los grupos de una cultura de que el valor que se le asigna a ciertos signos o cosas que hacen la diferencia (como la raza, color de piel) es natural. Todo esto es porque la narrativa ideológica construye y promueve significados que privilegian una cultura y su posición y naturaliza la inferioridad de otros grupos, y una manera de hacerlo es a través de la repetición de ideas, función en la que intervienen los medios masivos de comunicación, por lo que las películas se convierten en ricos elementos para el análisis ideológico al ser sistemas de representaciones.

La industria cinematográfica tiene intereses políticos que pueden determinar la forma en que las películas son hechas, manifiestan la naturaleza de los intereses a los que sirven, los objetivos que se proponen y también establecen significados para las audiencias que forman parte de una ideología.

3.6 Cultura y lenguaje

La cultura es un término extenso de definir, pero será comprendida como un proceso que produce comportamientos, prácticas instituciones y significados que constituyen nuestras relaciones sociales. Algunas teorías de estudios culturales,

especialmente las relacionadas con la semiótica, defienden la idea de que el lenguaje es el mecanismo más importante a través del cual la cultura produce y reproduce significados sociales. El lenguaje incluye todos aquellos sistemas de los que se pueden seleccionar y combinar elementos para comunicar. Por ejemplo, la vestimenta puede ser un lenguaje que nos sitúa y representa dentro de una cultura.

3.7 Dimensión social del cine

La función del cine en el seno de la sociedad ha sido y es incuestionable, aunque no permanece exenta de complejidad.

Un texto no puede entenderse como un elemento de significación configurada plenamente; los circuitos de la comunicación artística son permeables a la incidencia cultural, de tal forma que esos rasgos culturales penetran sobre los textos, sobre el sentido de cada obra. Un texto significa para alguien y las significaciones que aporten tanto autor como lectores tendrán que ver con la cultura en la que estén inmersas ambas entidades.

Surge entonces un término de cultura, definido como "información no genética, como la memoria común de la humanidad o de colectivos más restringidos nacionales o sociales".

Han sido múltiples las definiciones del concepto de cultura, pero todas ellas hacen alusión a su inclusión en un contexto y a su influencia en los hábitos y conductas de los seres humanos. Además, se considera en una doble vertiente, una humanista, más relacionada con prácticas intelectuales tales como el cine, la pintura, etc.; y otra antropológica, más unida a las formas de actuar, a los valores y normas que rigen a un pueblo.

La cultura se estudia a partir del sentido y la interacción y se supone una

conducta aprendida, no se transmite genéticamente; supone un modo de interpretación y significación de la realidad. La cultura es un todo bien estructurado que se erige en un conjunto de rasgos distintivos de un pueblo específico que se adapta y cambia con el paso de los tiempos.

Partiendo pues, a partir de esta reflexión, de que el organismo emisor y receptor de un texto fílmico interpretan el producto desde el seno de una cultura determinada que no tiene por qué ser coincidente, es necesario ubicar el desarrollo de la comunicación cinematográfica dentro de los procesos de comunicación intercultural.

3.8 El cine como intercambio cultural

La filosofía intercultural tiene como objetivo superar que todo centro pretenda imponerse fuera de su contexto. De la convergencia surge el diálogo y de éste a su vez nuevas formas culturales, que en ningún caso deben pretender la supremacía sobre otras posibles culturas. Hay que dejar de lado toda visión unilateral, toda unicidad de conciencia y todo modelo unitario para el mundo y para el hombre.

La interculturalidad puede definirse como la interacción comunicativa que se produce entre dos o más grupos humanos de diferentes culturas. Los estudios de comunicación intercultural vienen marcados por aquellas comunidades de personas interesadas en una comunicación eficaz entre miembros de comunidades diferenciadas. Tiene lugar cuando una red de sentidos comienza a entender que existe otra forma de ver las cosas, de darle sentido a los hechos divergente a la propia.

El cine apela frecuentemente a lo imaginario, a lo subjetivo, a lo extraordinario y maravilloso; nos conduce a un mundo nuevo en ciertos puntos convergente con el nuestro y en otros absolutamente divergente. No hay que olvidar que se trata de un dispositivo fabulador, deja en un momento de su historia de ser cinematógrafo para conquistar un lenguaje y pasar a ser cine. Se da entonces una paradoja entre la objetividad propia de lo que aparece en pantalla y la subjetividad de quien observa, "entre la realidad de lo reproducido y la irrealidad del mundo en la pantalla".

El cine acude a representaciones basadas en el mito para constituirse en lenguaje universal, por lo tanto, existe un interés ideológico en cada película. El lenguaje del cine recoge niveles diametralmente opuestos: desde la vivencia directa de la visión real de las cosas hasta la máxima ilusión. El mundo de los mitos nos conduce a los nombres propios, a lo conocido, a lo fácilmente identificable por cada uno de los espectadores y, por ello, a lo fácilmente universal. Pero hay que tener en cuenta que el cine no es más que una ilusión de realidad. La intensidad de los sonidos posibilita crear la ilusión de elementos en movimiento. El cine no es más que una mentira, una ilusión.

El cine posibilita el contacto entre una cultura A y una cultura B a través del lenguaje cinematográfico y sus productos; esa conexión se da gracias a imágenes consideradas más o menos universales, exige la traducción o doblaje de la lengua natural en la que ha sido fabricado el producto, pero resulta evidente que hay una ausencia notable de ciertos sentidos a favor de una atención exclusiva sobre la vista y el oído.

Además, el cine promueve la construcción de un imaginario artificial que no siempre se corresponde con la auténtica realidad de una cultura, sobre todo en los tiempos en los que la simulación adquiere una importancia crucial, ya que esta nueva era suprime los referentes y suplanta lo real mediante sus signos. La

imagen constituye la única realidad de los personajes representados.

Por otra parte el proceso de comunicación que se produce en el cine se da de la misma forma que se da la comunicación literaria: un emisor construye un mensaje en un momento determinado, que será recibido por uno o muchos receptores en un cronotopo que no tiene por qué coincidir con el del emisor. Las circunstancias histórico-sociales pueden variar. Además, el receptor no tiene posibilidad de retroalimentación, no existe un feed-back directo, factor fundamental en el intercambio entre culturas distintas.

Esto conecta con la idea de que el cine nace de una doble voluntad ideológica y de lucro que guía la construcción de los productos cinematográficos. Por una parte, debe reflejar los puntos de vista ideológicos de aquellos que lo crean y, sobre todo, lo financian. Por otra, no nace de un desinteresado interés por confraternizar; sobre el cine recae la imposición de la industria ante la consideración del mismo como bien cultural mercantilizado; por lo tanto, más que de las infinitas posibilidades expresivas que permite su lenguaje, es la industria de la que depende el mecanismo del séptimo arte. Sus objetos construidos, las películas, nacen con la esperanza de un lucro y, como todas las expresiones culturales, sigue unas normas determinadas.

No hay que caer en el etnocentrismo, es decir, en la intención de los creadores cinematográficos de que debe existir una voluntad de diálogo a pesar de las imposiciones económicas, de exposición de la propia cultura para establecer contacto con las culturas ajenas, pero no convertir los valores de esa cultura en concreto en los valores de toda la humanidad.

Parece ciertamente tras esta reflexión que es posible establecer un primer contacto entre culturas diversas a través del arte cinematográfico. Sin embargo, no hay que perder de vista que esto debe ser sólo la apertura de una puerta, el primer contacto, sin duda necesario pero, no hay que olvidar, no suficiente para establecer juicios de valor, para darse por satisfechos en el conocimiento de una cultura ajena a la propia que se presenta envuelta en unas vestiduras verosímiles pero no siempre ciertas y prácticamente nunca reflejo de una realidad mucho más compleja en todos los sentidos.

3.9 Elementos de la imagen fílmica

3.9.1 El color y la luz como elementos de lenguaje

El color proporciona mayor adecuación a la realidad, ya que el mundo es en colores, y una más amplia libertad para el juego de carácter creativo. Los cineastas del cine en blanco y negro, no obstante, llegaron a adquirir unas cotas altísimas de perfección fotográfica, de contrastes entre luz y sombras y una sorprendente profesionalidad en el uso de la iluminación.

La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. La iluminación crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos del personaje, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película.

En el cine en blanco y negro lograron algunos cineastas como Eisenstein o Fritz Lang dominar el mundo de luces y sombras, dando a la sombra carácter protagonista, utilizando con maestría el contraluz, el humo de hogueras y cigarrillos. La niebla y otros efectos se realizaban con fines estéticos, para enfatizar la luz y las sombras y no solamente con el fin de crear atmósferas y ambientes.

Usos del color en el cine:

- El color pictórico. Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.
- El color histórico. Intenta recrear la atmósfera cromática de una época.
- El color simbólico. Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.
- El color psicológico. Cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos (verde, azul, violeta) deprimen y los cálidos (rojo, naranja, amarillo) exaltan.

3.9.2 El color y la perspectiva

Los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía. También influye el valor de la intensidad tonal de cada color: los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío.

Los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación.

Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto.

Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto.

El color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos.

3.9.3 El valor simbólico del color

El color no es solamente un adorno. Se logra mediante el buen uso del color aumentar o reducir la expresividad de la película. El color puede crear la atmósfera adecuada para la recepción de nuestro mensaje. Los colores tienen significado; por lo tanto, es conveniente usar el color apropiado para cada tema. Los significados típicos de los colores son:

- Negro: formal, nítido, rico, fuerte, elegante
- Azul: frío, melancolía, deprimido, tranquilidad, serenidad
- Oro: amor, realeza, rico, imperial
- Rojo: amor pasional, ira, odio
- Rosado: ternura
- Anaranjado: festivo, alegre, energía, salud
- Sanguíneo: libertad, creatividad
- Amarillo: tibieza, luz, madurez
- Verde: fresco, en crecimiento, joven

3.9.4 Los planos en el cine

Los diferentes tipos de planos que se emplean en el cine dependen de la distancia existente entre la cámara y el sujeto fotografiado, además de por la longitud focal del objetivo empleado. El tipo de plano determina, por lo general, su duración, ya que es necesario dejarle al espectador tiempo material para percibir el contenido del plano.

Tipos de planos:

- Planos cortos. Se centran en el sujeto de la acción.
- Plano detalle.
- Gran primer plano.

- Primer plano.
- Plano medio.
- Plano tres cuartos o plano americano.
- Planos largos. Ofrecen el contexto que rodea al sujeto de la acción.
- Plano general.
- Gran plano general.

El uso de unos determinados planos normalmente viene determinado por la comodidad de la recepción y por la claridad de la narración... Pero, muy a menudo, se emplean para conseguir determinados efectos o comunicar determinados valores.

- Plano detalle, gran primer plano y primer plano.- profundizar en la psicología del personaje, sugerir sus pensamientos o sus conflictos...
- Planos largos.- al presentar a los individuos como unos elementos más del “escenario” puede servir para expresar valores como la soledad, la impotencia, la desorientación...

3.9.5 Funciones de los movimientos de cámara

1. Función descriptiva:

- a) Acompañar a un personaje u objeto en movimiento.
- b) Creación de ilusión de movimiento en un objeto estático.

2. Función dramática:

- a) Descripción de un espacio o de una acción que no puede ser captada con la cámara fija.
- b) Definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.
- c) Expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento.
- d) Expresión de la tensión mental de un personaje.

3. Función rítmica:

- a) La cámara en movimiento continuo crea una sensación de dinamismo en el espacio y en la narración, frente a la cámara estática, que sugiere más tranquilidad, serenidad, etc.

3.9.6 Tipos de movimientos de cámara

1. Travelling.- desplazamiento de la cámara a través de unos raíles o plataforma en el que permanece constante el ángulo entre la cámara y el objeto en movimiento.

- A) travelling vertical.
- B) travelling lateral.
- C) travelling hacia delante.
- D) travelling hacia atrás.

2. Panorámica.- movimiento de la cámara sobre su propio eje sin desplazamiento del aparato.

- A) panorámica vertical.
- B) panorámica horizontal.

3. Trayectoria.- combinación indeterminada de travelling y panorámica. Suele realizarse con ayuda de una grúa o una "cabeza caliente".

4. Zoom.- no se mueve la cámara, sino el objetivo. Este movimiento óptico permite acercar o alejar la acción, alargar o acortar los planos.

3.9.7 La música: elemento indispensable en el cine

Desde los tiempos del cine mudo (cuando un pianista a oscuras describía con mayor o menor intensidad lo que ocurría en la pantalla) la música se ha incorporado a la cinematografía como un personaje más.

Componer específicamente una partitura para cine, a fin de crear sentimientos y acentuar atmósferas, es siempre una labor que exige sensibilidad y talento. Acoplar la música a las imágenes requiere una capacidad muy especial por parte del creador para interiorizar las emociones que el realizador pretende provocar en determinados momentos del argumento cinematográfico.

La banda sonora de una película tiene que reforzar, con sus efectos, las intenciones de cada secuencia, sea con orquestaciones con ritmos diferentes o incluso con el recurso de los silencios. Esa es la clave para que la simbiosis sea eficaz.

Un realizador puede recurrir a música no concebida originalmente para una obra cinematográfica, o solicitarla por encargo. En este último caso el compositor ha de trabajar en estrecha comunión con el director, para explorar en cada momento del guión y hallar así la fórmula que permita conjugar armoniosamente las imágenes con la música.

3.9.8 Funciones de la música en el cine

1. Función rítmica: La música se emplea como contrapunto de la imagen. La duración de la imagen y de la frase musical es exacta.

- a) Reemplazar un ruido real.
- b) Resaltar un movimiento de un elemento de la acción.

2. Función dramática: La música se emplea como un elemento que puede ser útil para que el espectador comprenda el significado de la acción.

3.9.9 Razones estéticas para la existencia de una música en el cine

El cine hablaba a través de carteles, las expresiones de los personajes decían ya todo lo que pasaba con la cara. ¿Era necesario agregar música desde un punto de vista estético? El cine, de una y otra manera, es un espectáculo de fantasmas, de personajes que no están vivos, que representan a los vivos. Esto le da a la música una tremenda relevancia: revitalizar a esos personajes, darles emociones reales, con música instrumental romántica y europea, que todos pudiesen manejar como lenguaje. Cuando el "malo" de la película aparece, todo pianista agrega unos acordes ominosos para decirlo, así como un tema de amor para la chica o fanfarrias para el héroe. La música existe en el cine porque tiene que darles vida a los personajes que aparecen de otra manera como meros fantasmas. La música del cine no acompaña simplemente: subraya, comenta, agrega, profundiza... redondea ideas anteriores y establece un vínculo emocional continuo con el espectador. Por supuesto esta función estética ha sido una de las características más importantes sobre la música del cine.

3.10 Cine y semiótica

¿Cuál es el valor artístico del cine?, ¿son un arte las palabras, los colores, las notas?

Podemos definir el cine como una forma de representación estética, al igual que la literatura, que emplea la imagen que es en sí misma y por sí misma un medio de expresión. De esta manera coinciden en definirla la mayoría de teóricos de la imagen.

El cine, en tanto que nuevo arte, es diferente a todas las demás incluyendo en sí ciertos aspectos propios de cada una de ellas.

Como antecedentes de su estética es imprescindible nombrar la escuela rusa donde la estética del cine tiene sus albores, y la escuela impresionista alemana, que revelan el poder creador del nuevo lenguaje.

La principal diferencia del cine con el resto de las artes se concentra en la idea de que la imagen fílmica es movidiza, no puede fijarse. Comparando el lienzo (o pantalla) sobre el que se desarrolla la película con el lienzo en que se encuentra una pintura, este último nos invita a la contemplación: ante él podemos adentrarnos en el fluir de nuestras asociaciones de ideas. El cine no sólo se caracteriza por la manera en que el hombre se presenta ante el aparato, sino también por cómo, con ayuda de éste, es presentado el mundo en su entorno.

En los inicios del cine, nadie podía imaginar que se podría convertir en un arte, además de una industria. Y con más razón en una especie de lenguaje, un dato para ver cargado de sentido.

Desde que se comenzó a reflexionar sobre el cine, se trató un asunto no sólo de un nuevo medio de expresión, sino de una especie de lenguaje susceptible de expresar ideas, sentimientos cuyo sentido dependía de recursos como el montaje, la naturaleza de los planos y de sus relaciones por lo menos tanto como las cosas representadas. Es de establecer que el cine es efectivamente un lenguaje.

Es evidente que si entiende por lenguaje un medio que permite intercambios de conversación, el cine no podrá ser un lenguaje. Sin embargo, al no ser empleadas las imágenes como una simple reproducción fotográfica, sino como un medio de expresar ideas en virtud de un encadenamiento de relaciones lógicas y significantes, se trata sin duda de un lenguaje. Un lenguaje en el cual la imagen representa a la vez el papel de verbo y sujeto, de sustantivo y de predicado por su simbolismo y sus cualidades de signo eventual.

3.10.1 El campo

El campo se identifica con el espacio escénico y los límites de la pantalla con los de la iluminación. Si los lugares son diferentes, poco a poco se montan en la misma fuente, se presentan ante la misma mirada, con otros tres cuadros teatrales ante un espectador sentado en una butaca y considerando las cosas desde un punto de vista.

Entre cada uno de estos cuadros hay una continuidad narrativa, una cronología, pero hay siempre ruptura en sucesión que en el paso de un acto a otro sobre un escenario, excepto que el telón o el cambio a la vista es reemplazado, gracias a un enlace, por el paso instantáneo de un cuadro a otro. Pero esa instantaneidad del movimiento ni la de la acción (mucho menos la del tiempo) tiempo, movimiento y acción son presentados por pequeñas fracciones discontinuas, por saltos sucesivos.

Esta alternancia de lo real y de lo escénico es significativa de los primeros años

del cine. La razón no es en absoluto técnica, sino, curiosamente, psicológica. No son los realizadores los que obstinan en mantener una rutina teatral, es el público el que lo impone. Habitado como estaba a la representación escénica, no puede comprender que una historia ficticia, un drama, pueda ser representado de otra manera. Los realizadores recurrieron entonces a los cuadros. No solamente proseguía el movimiento gestual de un cuadro a otro, sino que la unidad de punto de vista imponía la frontalidad del decorado y, por consiguiente, vuelta atrás e imbricaciones continuas. Lo más curioso es que la diversidad de imágenes era perfectamente admitida cuando se trataba de vistas documentales. Sin duda por que se encontraban en presencia de un mundo real, en cuyo seno se podían desplazar.

Pero no hay que olvidar que el hecho de contar una historia con imágenes animadas no existía antes del cine. Era necesario referirse a cosas conocidas, y de ahí esta aplicación de formas teatrales a las representaciones cinematográficas, causando escándalo cualquier descubrimiento, cualquier invención nueva venía a trastornar los hábitos, las convenciones y las tradiciones.

3.10.2 La imagen

Se puede, en efecto, definir la forma y la sustancia del significante y del significado con el siguiente esquema.

Forma del significante: conjunto de configuraciones perceptivas propias de una película; estructura global de imágenes y sonidos; organización de sus relaciones significantes.

Sustancia del significante: la materia de la imagen en tanto que representación de cosas concretas; sustancia sonora (palabras, ruidos, música).

Forma del significado: estructura temática; estructura de las relaciones de ideas o de sentimientos; combinatoria de los elementos semánticos de una película.

Sustancia del significado: contenido social del discurso cinematográfico, conjunto de problemas planteados por la película excluyendo una forma específica que da a estos problemas la película considerada, es decir, la forma del contenido.

Forma del contenido: estilo, manera, modo en que la historia (acción dramática, sucesos descritos) es expresada, significada, formalizada por la película por medio de procedimientos más o menos específicos que distinguen esta historia de lo que sería si fuese argumento de una novela o de una obra de teatro.

3.10.3 Análisis semiótico

Estudiar la forma de una película sería en realidad estudiar el conjunto de esa película adoptando como pertinencia la búsqueda de su organización, de su estructura: esto sería hacer un análisis estructural de la película, siendo esta estructura una estructura de imágenes y de sonidos (forma del significante) tanto como una estructura de sentimientos y de ideas (forma del significado).

Por el contrario, cuando se dice que se estudia el contenido de una película, se indica por lo general un estudio que va en lo esencial solamente a la sustancia del contenido: recapitulación o remembranza más o menos informe de los problemas humanos y sociales planteados por la película, así como de su importancia intrínseca, sin examen serio de la forma específica que da a esos problemas la película estudiada. El auténtico estudio del contenido de la película sería justamente el estudio de la forma de su contenido: si no es así, ya no es una película de lo que se habla, sino de distintos problemas más generales a la que la

película debe sus materiales de partida, sin que su contenido propio se confunda de ninguna manera con ellos, puesto que reside más bien en el coeficiente de transformación que hace sufrir a estos contenidos.

3.10.4 La semiología del cine

Para Ferdinand de Saussure la lingüística no era más que una parte de la semiología. Ahora bien, tras los estructuralistas, la mayor parte de la lingüística ha acabado por considerar a la semiología sólo un apartado secundario de la lingüística, siendo la noción de signo lo esencial del lenguaje. Consecuencia de lo cual se ha hecho casi imposible hablar de semiología sin hacer intervenir las estructuras verbales.

No podía haber gramática de la película por la razón de que toda gramática se funda sobre la fijeza, la unidad y la convencionalidad de los signos. Al no tratarse de signos convencionalizados, el cine no supone ninguna regla a priori que sea de orden gramatical...Por esto yo soy escéptico acerca de una eventual sintaxis del cine que Christian Metz parece desear y que, dice, está por hacer, y no podrá serlo más que sobre las bases sintácticas y no morfológicas. Al ser apartada del juego la esencia de signos propiamente dichos, si toda sintaxis es sintagmática (según Saussure), no me parece posible regir con algún rigor estructuras que se rigen por sí mismas en razón de su contenido y que sólo se justifican por el sentido (infinitamente variable) que dan a las cosas que expresan.

Pero si la semiología es capaz de decir cómo esto expresa, es incapaz de decir por qué lo expresa. En lingüística la cuestión no se plantea, pero, a la inversa que las palabras, las imágenes nunca han sido hechas para significar. Hay una función

curiosa que hace de la película una especie de discurso cuyas estructuras superficialmente análogas a las estructuras lingüísticas escapan, sin embargo, a todas las reglas del lenguaje.

3.10.5 Cine: lengua o lenguaje

Una larga discusión ha precedido la denominación que utilizamos para referirnos a lo que hoy llamamos, con naturalidad, el lenguaje cinematográfico, es decir, al conjunto (estructurado y operativo) de los recursos significantes que hacen posible construir una película como discurso.

Se habla del lenguaje del cine y no de la lengua cinematográfica, porque el cine se expresa en un lenguaje, no en una lengua.

En primer lugar, desde los estudios lingüísticos fundadores del estructuralismo debido a Ferdinand de Saussure la lengua (objeto de estudio de la lingüística) es el componente social del lenguaje, un tesoro depositado en cada cerebro, que abarca la suma de las imágenes verbales almacenadas en todos los individuos. Para Saussure, el código lingüístico consiste solamente en una multitud de signos aislados, cada uno de los cuales asocia un sonido a un sentido particular. Como se ve, que el cine pudiera aceptarse como lengua - en este primigenio sentido de Saussure - implicaría que, tal como lo hacen las lenguas habladas, contaría con significantes capaces de correlacionarse firmemente con ciertos significados y dar lugar a un diccionario.

De lo anterior se sigue que, si el cine fuera una lengua, estaría exhaustivamente constituida por signos cinematográficos (en el mencionado sentido de Saussure) y, por tanto, sería posible descomponer dicha lengua en unidades mínimas, (como, por ejemplo, lo ha pretendido, sin éxito, Pasolini).

Aunque el argumento esgrimido por Christian Metz de que el cine no se expresa

en una lengua debido a que el lenguaje que utiliza no presenta una doble articulación (como, de hecho, sí la presenta la lengua hablada) ha mostrado ser insuficiente, vale la pena señalar, que la imagen no conoce nada homólogo a la segunda articulación de las lenguas naturales, es decir, a la articulación en fonemas. Tampoco conoce nada parecido a los morfemas - es decir, a unidades de primera articulación que actúen como marcas gramaticales (de número, género, etc.), ni a los lexemas o palabras.

Por último, pensar que el cine es una lengua, equivale a pensar (sin demasiada propiedad) que el cine opera como un único código (ver más adelante) y no como una multiplicidad de códigos.

Afirmar que el cine es un lenguaje y no una lengua, implica, por el contrario, postular:

Que el lenguaje que hace posible la construcción de una película es el producto de una concurrencia de sistemas de significación.

Equivale también a decir que no es posible segmentar un texto fílmico atendiendo a unidades fijas que revistan una significación mínima.

Capítulo 4

Interpretaciones con base en la semiótica

Desde su estreno en 1968, "2001" ha sido analizada e interpretada por grupos de personas de diversos rangos desde críticos profesionales de cine hasta escritores aficionados y fanáticos de la ciencia ficción. El director de la película, Stanley Kubrick buscaba dejar la película abierta a interpretaciones filosóficas y alegóricas, presentando a propósito el final de cada secuencia de la película sin un sentido aparente. Kubrick alienta a las personas a explorar sus propias interpretaciones de la película, y se negó a ofrecer una explicación de "lo que realmente sucedió" en la película, prefiriendo dejar que el público elabore sus propias ideas y teorías.

Según él, las personas son libres de especular como quieran acerca de las concepciones filosóficas y el significado alegórico de la película. Tales especulaciones son una indicación de que ha conseguido llevar a la audiencia a un nivel de profundidad.

La interpretación más conocida (que es, además, lo que se cuenta en esta y las demás novelas), nos habla de una civilización extraterrestre avanzada, lo suficiente para transformar sus cuerpos físicos en formas espirituales, que hace unos millones de años pasó por la Tierra en una expedición y descubrió vida avanzada no inteligente en especies como los primates, los cuales poseían el potencial de desarrollo de la inteligencia, aunque por la selección natural y la falta de instinto de supervivencia no podía asegurarlo.

Así, esta civilización termina depositando un monolito en uno de los grupos de primates, sembrando o dando un impulso a la aparición de la inteligencia en ellos. A la vez enterraron otro monolito en la Luna (el centinela) y dejaron un tercero en la órbita de Júpiter, de forma que el segundo sirviera de aviso en el caso de que la semilla de la inteligencia pudiera dar lugar en el futuro a una especie que

comenzara la exploración espacial. Así, llegado el caso se descubriría el monolito lunar y al recibir el primer rayo de sol se enviaría una señal al otro monolito en los alrededores de Júpiter, que en sí misma es una puerta estelar, una puerta a túneles interestelares que permiten la comunicación y el viaje a lugares completamente alejados del universo.

4.1 La explicación de la novela

La novela de Arthur C. Clarke fue publicada después del estreno de la película, pero su realización se inició en mayo de 1964 y terminó en diciembre de 1965, cuando la película estaba en producción, pareciendo explicar el final de la película con más claridad.

La novela de Clarke identifica explícitamente al monolito como un instrumento creado por una raza alienígena que ha estado pasando por muchas etapas de evolución, pasando de formas orgánicas, a través de biomecánica y, finalmente, ha alcanzado un estado de pura energía. Estos alienígenas viajan por el cosmos ayudando a especies menores a dar pasos evolutivos. La novela explica la secuencia del hotel como una especie de zoológico alienígena, fabricado a partir de la información interceptada de las transmisiones de televisión de la tierra-en la cual Dave Bowman es estudiado por las invisibles entidades. La película de Kubrick deja todo esto en la incógnita.

Los puristas (aquellos que quieren mantener una doctrina, una práctica, una costumbre, etc. en toda su pureza, sin admitir cambios ni concesiones) precipitadamente señalan que la novela difiere en muchos aspectos clave de la película, y, por tanto, no puede considerarse como un esquema clave para

descifrarla.

4.2 HAL 9000: la humanidad contra las máquinas

18 meses después de lo ocurrido en la luna, la nave espacial Discovery viaja con destino a Júpiter, a más de medio billón de kilómetros de la Tierra, con cinco tripulantes, tres en estado de hibernación, dos despiertos, David Bowman y Frank Poole, y un superordenador de última generación llamado HAL 9000 que gobierna la nave utilizando inteligencia artificial, lo que también le permite comunicarse con los humanos mediante el habla.

Ni Bowman ni Poole, los tripulantes despiertos del Discovery, conocen la verdadera misión y eso implica que HAL 9000 de alguna manera está mintiendo, ocultando información a los humanos, mientras que por otro lado se supone que un ordenador debe ser perfecto, infalible y que no puede tener ese tipo de comportamientos.

HAL conoce los verdaderos parámetros de la misión, pero por un descuido, se le ha programado para mentir, lo que termina generando en él una crisis. Es una de las paradojas teóricas de la inteligencia artificial, que en el caso de HAL le lleva a desórdenes psicológicos y en un momento dado le arrastran en una cascada de mentiras y engaños (por otra parte, algo muy habitual en humanos). Dado que los tripulantes humanos llegan a plantear la desconexión de HAL 9000 y ya que él se considera el único capaz de llevar a cabo con éxito la misión (egocentrismo y megalomanía), llega a la conclusión de que los humanos están poniendo en riesgo la misma y que son prescindibles, por lo que intenta eliminarlos a todos.

Bowman aprovecha sus recursos humanos para "vencer" a HAL 9000 (una lucha similar a David cuando enfrente a Goliat, un ser inferior contra uno que se encuentra lejos de sus posibilidades) y consigue desconectarlo, pero queda como único superviviente humano e intenta proseguir la misión de todos modos.

Las diversas muertes de seres vivos que ocurren a lo largo de la película son tratadas de manera fría y distante: la del simio, la de Frank Poole y la de los astronautas congelados. En la película el drama de la muerte de los astronautas congelados es acompañado con pitidos y efectos de sonido de alarmas mientras se lee en los indicadores “Funciones vitales en estado crítico” o “Funciones vitales terminadas”. Es como si alguien les hubiera desconectado.

Sin embargo, cuando HAL 9000 muere, es narrado de tal forma que produce un nudo en la garganta del espectador, el cual se identifica más con la máquina que con los seres orgánicos. HAL muere acordándose de su creador, de su padre, e incluso llega a hacer algo tan humano como cantar al recordar una vieja tonada que aquél le enseñó.

Lo que nadie espera es que el poder del hombre sobre la máquina radicará en algo tan sencillo como un desarmador. De la misma manera que el hombre-mono encuentra al hueso como un artefacto de defensa y lucha, el humano se vale de un simple desarmador para terminar con la más sofisticada tecnología jamás creada en la historia. Esta muerte se podría definir como el asesinato de la inteligencia de la Humanidad. Y en su muerte, HAL cada vez retrocede más hasta llegar a un estado infantil.

4.3 Dios

Dios es un concepto teológico, filosófico y antropológico que hace referencia a una suprema omnipotencia adorada por algunas religiones, en especial las de origen abrahámico y aquellas relacionadas. Su conceptualización ha sido tema de

debate en casi todas las civilizaciones humanas. El vocablo “Dios” se escribe en español con mayúscula como sustantivo propio cuando se refiere a la idea de ser supremo de las religiones monoteístas, como son el judaísmo, el cristianismo y el islam.

Desde la Edad Media, Dios es objeto de estudio de la teología. Desde tiempos de Santo Tomás de Aquino, se asume que la existencia de Dios no es comprobable por el método científico, sino que su existencia ha de demostrarse en el ámbito de la metafísica.

En el Islam por ejemplo, el Corán no discute en profundidad el tema de demostrar la existencia de Dios, ya que establece que es confirmada por el instinto humano puro y sano (así como por la mente no contaminada con la impureza de la idolatría). Más aun, la afirmación de la unidad divina, es algo natural e instintivo.

La definición más común de Dios es como ser supremo, omnipotente, omnipresente y omnisciente. Creador, protector, juez y, en algunas religiones, salvador del universo y la humanidad. No es posible definirlo como algo conocido y establecer una descripción exacta y certera, por lo que la aceptación de su existencia y presencia viene dada por cada individuo, basándose en alguna de las religiones del mundo o por experiencia propia.

A menudo Dios es imaginado como una fuerza de la naturaleza o como un ente consiente que se puede manifestar en un aspecto natural. Tanto la luz como las penumbras son símbolos canónicos para representar a Dios

A cada paso de los hombres en sus descubrimientos, cambia la visión de Dios.

4.4 El Monolito como Dios

Al igual que con muchos elementos de la película, el monolito ha sido objeto de

innumerables interpretaciones, incluidas las religiosas, históricas y evolutivas. En cierta medida, la forma en que aparece y se presenta le permite al espectador proyectar sobre él todo tipo de ideas relacionadas con la película. El monolito en la película parece representar e incluso activar las transiciones en la historia de la evolución humana, la evolución del hombre comenzando como un simio hasta como seres de más allá del infinito, dando por hecho la odisea de la humanidad.

En el sentido más literal de la narrativa, tal como se encuentra en la novela escrito simultáneamente, el monolito es una herramienta, un artefacto de una civilización alienígena. Se presenta en varios tamaños y aparece en muchos lugares, siempre con el propósito de promover la vida inteligente. O como diría uno de los personajes de la siguiente novela: “un emisario de una inteligencia más allá de la nuestra. Una forma de algún tipo por algo que no tiene forma”.

Una interpretación más viable de la película, considera la figura del monolito como un símbolo de un ser superior¹⁵, el creador de todo. De este modo, se han unido conceptos tan separados como ciencia y teología. Los seres prehistóricos (o los primeros rasgos de una civilización que no ha encontrado una forma) acceden a una nueva era civilizada cuando ven la luz de Dios. Después de siglos de evolución el ser humano se reencuentra con Dios y este le ofrece la sabiduría necesaria para los viajes espaciales. Finalmente el ser humano llega a Dios y se transforma en un superhombre plenamente evolucionado. Cada vez que el monolito aparece, el hombre trasciende a un nivel diferente de la conciencia, y enlaza los vínculos primitivos, místicos y futuristas segmentos de la película:

¹⁵ Díaz Altamirano Antonio, “Stanley Kubrick y los extraterrestres”, 2001, Odisea del espacio, edición especial contacto ovni, Editorial Mina S.A. de C.V., 22/04/1996, No 40.

1. La primera aparición del monolito se produce en la aparición de la herramienta y el comienzo del lenguaje para formar tropas para defender a un grupo contra otro. El primer asesinato en la película tiene lugar aquí.

2. Después de 4 millones de años, en la Luna. Esto comienza la transición entre el simio y el hombre como un viajero en el tiempo que se encuentra insertado entre las apariciones del monolito. El segundo asesinato (Poole) se produce aquí. Después de que David Bowman desconecte a HAL, las muertes cesan.

3. Entre Júpiter y más allá. David Bowman trasciende a través del monolito (representado por el mismo tiempo) para romper el concepto tradicional de vida y significado.

4. La última escena donde el hombre evoluciona y se perfila como un embrión que mira hacia atrás a la tierra de la que surgió y evolucionó.

El hecho de que la primera herramienta utilizada por el homínido es un arma para cometer un asesinato es sólo una de las cuestiones desafiantes, evolutivas y filosóficas formuladas por la película. La herramienta que enlaza hasta la modernidad está representada en el famoso plano gráfico del hueso/ herramienta suspendido en el aire, conecta a un satélite que pudiera contener armas nucleares que orbitan alrededor de la Tierra. En el momento de hacer la película, la carrera espacial estaba en pleno apogeo, y la utilización del espacio y la tecnología para la guerra y la destrucción fue vista como un gran desafío del futuro.

El monolito es la representación de una especie extraterrestre que intenta sembrar la inteligencia allá donde encuentra a sus "hijos pródigos". De ser una representación de algún Dios no tendrían sentido el plan que involucra al monolito enterrado en la Luna para que funcione como un mecanismo de alarma tras su exposición al sol. Ni la impresionante secuencia final en la que Bowman es transportado entre las estrellas hacia un lugar que tiene justo el aspecto de un

decorado recogido de emisiones televisivas. Justo lo que haría una especie avanzada para recoger información de sus aprendices humanos.

Sin embargo, sea cual fuere la interpretación que se le diera al monolito, hablese de una imagen religiosa o una fuerza cósmica, no importa, lo cierto es que también representa una autoridad por mucho superior al hombre. Además podría también reducirse a la simple afirmación de que es tan sólo un impulso vital que manipula al ser mismo. El monolito ha quedado como el símbolo de la película, su misterio y su razón de ser, por ello el homínido al observarlo comienza a experimentar una exaltación inexplicable y posteriormente descubre la utilidad del hueso.

El hueso puede usarse como un arma, pero en dos dimensiones: primero como un objeto que permite conseguir alimentos, demostrándose mientras el chimpancé golpea fuertemente la estructura esquelética del animal e intercalándolo con tomas cortas sobre animales que caen heridos; segundo, refiriéndose al hueso como herramienta de lucha y dominio. La actitud de los chimpancés que no tienen hueso, podría describirse como un miedo brutal que ha sido refinado como una capacidad dolorosa de terror. Con esto, afirma Juan Polo, se “sintetiza el largo período de humanización y de adaptación al medio hostil, teniendo como motor principal de dicha evolución la supervivencia del más fuerte sobre el débil.

4.5 Road movie (el autodescubrimiento del hombre)

Las road movies (películas de carretera) son un género cinematográfico cuyo argumento se desarrolla a lo largo de un viaje. Herederas de la tradición literaria del viaje iniciático, que se remonta a la Odisea homérica, las road movies

combinan la metáfora del viaje como desarrollo con la cultura de la movilidad individual de los Estados Unidos y el Occidente opulento después de la Segunda Guerra Mundial, cuando la posesión de un automóvil se vuelve uno de los signos de la madurez.

Los orígenes del género datan de la época clásica pero comienza a distinguirse específicamente de otras temáticas en los años 1960, con obras como Rebelde sin causa (Rebel Without a Cause) y Salvaje (The Wild One); la madurez le llegaría con piezas como "Bonnie y Clyde" y "Easy Rider", donde la noción del viaje es parte explícita de la temática.

En general, las road movies tienden a una estructura episódica, en que cada segmento de la narrativa enfrenta a los protagonistas con un desafío, cuyo desempeño revela parte de la trama. En las road movies, el viaje revela al héroe algo sobre sí mismo en lugar de sobre el lugar al que ha llegado. Sobre este modelo pueden organizarse distintos modelos; si bien en la tradición del final feliz el resultado del viaje es el triunfo del héroe en su lugar de destino y el retorno a casa, las variantes pueden presentar un nuevo hogar en el lugar de destino, un viaje infinito, o en una de las formas preferidas de la épica romántica la anagnórisis (revelación, reconocimiento o descubrimiento) del personaje, que descubre que el conocimiento adquirido le hace imposible regresar a su origen, escogiendo la muerte o el exilio definitivo en su lugar.

La "road movie" termina siendo un vehículo para una o un grupo pequeño de individuos quienes intentan escapar del mundo en que están viviendo y buscan la redención en el camino. ¿Quiénes son los más probables para estar en el camino? ¿El fuerte o el débil? La ironía de la película del camino es que, los débiles huyen, pero solo los fuertes sobreviven. El camino hace o destruye a una persona. Uno podría tener la inteligencia para reconocer que en el caso de una situación difícil lo mejor es emprender la huida, pero lanzarse hacia el futuro sin un mapa puede ser una tarea desalentadora.

La “road movie” refleja una psicosis cultural de que mañana no solo será otro día, pero el camino es el paso a el cual un nuevo principio es posible, libre de las ataduras del pasado.

4.6 El viaje (el autodescubrimiento de la humanidad)

En 2001 los astronautas (un pequeño grupo de representantes del género humano) parten en busca de una explicación, y uno de ellos (Dave) termina retornando simbólicamente a la Tierra, convertido en un hombre renovado y en un futuro el renovador de toda la especie. Aquí se propone explicar a través del viaje, el origen y futuro de la especie. El viaje es entonces, una forma de autoconocimiento y el vehículo para explicarse la realidad universal.

En otras palabras: 2001 trata sobre el largo viaje del ser humano a través de una evolución regida por inteligencias superiores y alienígenas; que trata sobre las consecuencias que tiene para los humanos el descubrimiento de otras formas de vida más avanzadas y absolutamente incomprensibles, pues si, en un principio, el homínido accedió a un estado superior, al final, el último superviviente de la humanidad se convierte en el primer hombre de una nueva raza con la ayuda de unos monolitos que asumen el papel de dioses.

2001 es un ejemplo de cine religioso secundario y no primario porque aun cuando en el primer bloque de la película nos encontremos en el periodo prehistórico inmediatamente anterior a la constitución de la fase primaria de las religiones, y aun cuando un contenido de esta fase tan relevante como la caza adquiriera un papel importantísimo en la trama de la película, en verdad el monolito

dota de inteligencia (o de alma) al homínido y no al resto de los animales, que son animales precisamente porque no tienen alma. Por ende, no cabe establecer relaciones entre el homínido (u hombres recién constituidos) y los númenes animales puesto que éstos, como tales númenes, no existen. Y como la verdad de la religión habría que situarla en tales relaciones, se comprende entonces que la religiosidad característica de la película sea mitológica o delirante, es decir, falsa.

Lo que ocurre es que la película se mueve en el terreno de los clásicos griegos, es decir, en el terreno de la concepción de un alma que visita a los hombres para dirigirlos, distinguiéndolos de los animales. Por eso el alma humana aparece envuelta por inteligencias corpóreas que habitan el aire nebuloso, y por eso el hombre es visto como un animal dotado de una razón superior que le permite adquirir hábitos que le ponen por encima de los demás animales. Pero estos hábitos son accidentes que recaen sobre la sustancia del hombre que utiliza el conocimiento y las tecnologías, y tal conocimiento y tales tecnologías podrán ser reducidos entonces a la condición de correlatos de un comportamiento aprendido por repetición de actos y sustituible por otros comportamientos también sustituibles.

De ahí que el homínido que aparece en la película golpee repetidamente el montón de huesos hasta llegar al conocimiento de que el hueso con el que efectúa tal acto de golpeo puede servirle para golpear a su contrincante. Es decir, puede servirle como arma mortal; y este comportamiento aprendido por repetición de actos y sustituible por otros comportamientos tiene como correlato el arte (en este caso, el arte de matar o el de la caza), pero también tiene como correlato la tecnología y por eso, en la famosa elipsis, del hueso pasamos a una nave que surca el espacio y que, verdaderamente, es de los mejores correlatos tecnológicos que los fabricantes de la película pudieron encontrar.

Así, Erich von Däniken, un escritor suizo, sostiene que la humanidad es el producto de un experimento genético realizado por seres de las estrellas, y

Jacques Vallée, astrónomo francés cree que los extraterrestres vigilan el devenir histórico de nuestra civilización, pues, según él, controlan nuestra conciencia y su relación con la realidad física desde el comienzo de la Historia.

4.7 El estilo

La estética general es moderna. El espacio es puro silencio, tal como es, no con las explosiones de George Lucas y su serie de "Star Wars", y contribuye a la generación del estado mental de los astronautas. Los elementos más usuales dentro del género se encuentran los viajes, pero además juegan un papel importante los vehículos en que se realizan (aspecto que Kubrick ha cuidado hasta el exceso), en 2001 aparece una multitud de naves espaciales construidas con una precisión y detalle insólitas hasta entonces. Otro de los elementos del género está constituido por los platillos voladores, las invasiones interplanetarias, hombres artificiales, hombres deformes, superhombres; la conquista del universo, los doctores locos, los animales humanizados, la evolución las bestias construidas por el hombre, el fin del mundo, los robots y las máquinas.

Kubrick retoma varios de estos elementos. En primera instancia la evolución en la primera parte de su película, y de hecho, en el planteamiento global; los robots y su lucha contra ellos ejemplificados por el enfrentamiento entre HAL-9000 y Dave y, por supuesto, el viaje interplanetario que es, además, un viaje en el tiempo como antes ninguna película se lo había planteado: Dave llega a presenciar la explosión misma que dio origen al universo (siguiendo la teoría del "Big Bang"), la evolución del mismo, la gestación del nuevo ser humano y su propio transcurrir en un tiempo desdoblado que se traslapa continuamente.

La construcción de las múltiples naves que transitan por el espacio fue elaborada con suma precisión, la apariencia de cartón de piedra (habitual en el cine clase B), los foquitos que se prenden y se apagan, los matraces de vidrio llenos de hielo seco han quedado atrás; Kubrick concibe naves posibles a la luz de los avances científicos de los años recientes y las pone a bailar en largas secuencias acompañadas por música de sinfónica (El Danubio Azul de Johan Strauss); lleva su afán de verosimilitud, no exento de un conveniente sentido comercial, hasta el detalle de que una nave pertenece al Pan-Am, el hotel de la estación espacial, a la cadena Hilton o el “videófono”, a la compañía Bell. Por lo menos Kubrick ha asegurado a las compañías transnacionales un lugar en el futuro.

Pero las facilidades para un espectador se agotan pronto. Uno de los primeros obstáculos lo constituyen presenciar 180 minutos de película en los cuales apenas hay diálogo (intrascendente); la interpretación del sentido de las diversas secuencias implica que el espectador esté concentrado y que vaya decodificando continuamente la intencionalidad de cada parte.

Además para hablar de ciertos aspectos, Kubrick ha tenido que valerse de algunos objetos simbólicos que más que pertenecer a la realidad circundante, constituyen medios para canalizar ciertas ideas; la trama básica de la película es el prisma rectangular que va apareciendo a lo largo de la narración. Por primera vez el espectador promedio se encuentra ante un reto frente a una película de ciencia ficción: ¿por qué aparece tal objeto?, ¿quién lo puso?, ¿con qué fin? Pero la ruptura mayor está dada por la intención de sacar al género de la acumulación de efectos fáciles y convertirlo en un medio para reflexionar y para explicarse los elementos básicos del desarrollo humano, todo esto enmarcado en el contexto del universo. Kubrick busca crear una película con implicaciones filosóficas y teológicas.

Que “2001” está relacionada con cierto famoso poema homérico queda de manifiesto en su propio título, pero hay muchos más detalles que apuntan en esa

dirección. Bowman el astronauta/Ulises el Arquero, es un personaje, el ojo rojo de HAL 9000 es el ojo del cíclope, que todo lo observa. La Discovery es como el barco en el que Ulises surca los mares persiguiendo el sueño de Ítaca. “2001: Una Odisea del Espacio” reúne todos los requisitos para ser analizada, hay un héroe, Dave Bowman; un mentor, el monolito; un duelo, el enfrentamiento con HAL; y un retorno con el elixir, el superhombre. La imperfección de lo perfecto es otra de las obsesiones de Kubrick. La infalible computadora HAL 9000 empieza a errar en sus diagnósticos precisamente porque se siente humana. Eso sí, no perdona cuando juega una partida de ajedrez.

Los decorados asépticos recuerdan vagamente al art decó, excepto la habitación estilo Luis XVI donde Bowman envejece, que es de composición manierista. La frialdad, por lo tanto, no sólo se percibe en el espacio, sino también en ese futuro dominado por la tecnología. Todas las relaciones humanas son frías, tanto en la Estación Espacial, como en la Base Lunar Clavius, como en la Discovery. Incluso la llamada telefónica del doctor Heywood Floyd a su familia es lacónica. Los alimentos tienen una textura plastificada que despierta más indiferencia que apetito. En definitiva, una sociedad esterilizada.

Se puede decir que existe un estilo decorativo y arquitectónico 2001. En vestuario, diseño y decoración, 2001... Influyó enormemente en el estilo de los años siguientes a su estreno, una estética hoy tan reivindicada por el retro futurismo. Destacar las ingeniosas soluciones que la película da a problemas como el de la ausencia de gravedad.

4.8 Visión del futuro

Se ha dejado atrás el verdadero 2001 y llamaría la atención lo acertado de los avances científicos que hace treinta y tantos años se pronosticaban para esta época: videoconferencia (webcam), bases en la Luna (algo más remoto aún hoy), estaciones orbitales, y respecto al ordenador HAL, el verdadero protagonista, es cierto que lo que Kubrick no pudo vaticinar fue la aparición de la microinformática, de ahí que un computador de la serie 9000 sean gigantesco en comparación con los de ahora: en cuanto a su interfaz, está muy alejada de la humanización y la sencillez que se termino introduciendo años más tarde, por ejemplo Apple. Tampoco el guión no se plantea nada parecido a nuestra Internet. De todas maneras HAL es uno de los principales logros en su concepción que lo transformaría en uno de los personajes más complejo.

Desgraciadamente no todo es bueno, en parte debido al paso de los años que han hecho mucho daño a la película. Por ejemplo, a diferencia de la mayoría de otras películas Sci-Fi y/o Cyberpunk, "Robocop" de una temática similar, acierta al no hacer mención a ningún año hacia el futuro, ni siquiera se toma la molestia de explicar si es un futuro cercano o lejano, simplemente comienza como si fuese parte del presente, lo que la hace que a pesar de haber pasado años de su estreno no se le puede considerar desfasada, como ocurre con "2001 ", ya que se ha pasado ese año y nos muestra un futuro muy lejano.

Se habla de avances y de logros, pero dentro de todo ello, falta algo, la esencia humana y la sensibilidad que ella conlleva. Los hombres parecen máquinas, sólo que en mayor medida inferiores a sus propias creaciones. Lo que ha creado bien le ha valido para alcanzar comodidades, a tal grado que se ha vuelto, en cierta medida, poco indispensable para su desarrollo.

4.9 Fotografía¹⁶

¹⁶ Buenrostro Cesar, "John Alcott, Codirector de fotografía", 2001, Odisea del espacio, edición especial contacto ovni, Editorial Mina S.A. de CV., 22 /04/1996, No 40.

Como es evidente, Stanley Kubrick era un auténtico perfeccionista al que le gustaba controlar todo el proceso creativo de sus películas, sin limitarse a ejercer las funciones habituales de director o guionista de sus películas. Además, cuando alcanzó el éxito a primeros de los años 60, también comenzó a intervenir en su producción, lo que le permitía un mayor control sobre otros aspectos como el diseño de producción, vestuario o fotografía. Kubrick siempre impuso su voluntad, en ocasiones, incluso más allá de lo que otros productores / directores hubieran llegado a hacer.

Tras referirse a la designación más corriente del término cine, el autor pasa revista a la situación que en la actualidad presenta el panorama cinematográfico en sus variados ámbitos de producción, exhibición y las transformaciones que están experimentando y que se introducirán próximamente en el cine y en la industria audiovisual en general merced a los inevitables desarrollos de las tecnologías digitales.

Para aproximar una definición de cómo será el cine del futuro, habría primero que perfilar el concepto de cine y también ponerle fechas, aunque amplias, a ese futuro. Si se restringe a la evolución posible en los próximos 10 o 15 años, quizá incluso veinte, se podría entrar de lleno en la predicción de los cambios que podrían sobrevenir para las distintas acepciones de cine.

El concepto de visualizar un futuro próximo no es ni mucho menos sencillo; todo tenía que parecer futurista pero al mismo tiempo cercano y accesible para el hombre. Por ello Kubrick usó los nombres algunas marcas bien conocidas con el objeto de aumentar el realismo de la película; las computadoras son IBM, el traspordador espacial pertenece a la aerolínea internacional PANAM, y el doctor

Floyd se hospeda en un Hotel Hilton espacial. Lo más llamativo del diseño de producción son sus constantes formas curvas y los colores blancos, que le dan un aspecto de gran "limpieza" visual a diferencia de Star Wars donde el ambiente es sucio y oscuro.

Para rodar la película, Kubrick reunió a los técnicos más cualificados del momento: Anthony Masters, Harry Lange y Ernest Archer realizaron el diseño de producción, Hardy Amies se ocupó del vestuario, Stuart Freeborn del maquillaje de los simios y Wally Veevers, Tom Howard, Con Pederson y Douglas Trumbull supervisaron los efectos fotográficos especiales. Para la fotografía el elegido fue Geoffrey Unsworth, que en aquella época era el número uno de la profesión en Gran Bretaña junto a Freddie Young.

El rodaje con los actores se inició a finales de 1965 y se prolongó durante 6 meses, período muy largo para los pocos minutos que ocupa en pantalla pero comprensible dadas las dificultades técnicas del rodaje. Unsworth y Kubrick, como es lógico, emplearon una aproximación lo más naturalista posible a la película, pero muy acorde con los decorados en los que estaban trabajando. Animado por Kubrick, Unsworth basó toda la iluminación de 2001 en las fuentes naturales de los decorados, de tal manera que se creó una iluminación extraordinariamente realista, suave y elegante.

La fotografía de 2001 es extraordinariamente nítida y detallada. No se aprecia en absolutamente ningún momento una luz dura que desentone del suave conjunto, los colores (salvo los sillones rojos del hotel) nunca están saturados por completo y el conjunto nos da esa sensación de claridad, armonía, racionalidad y limpieza que tanto Kubrick como Unsworth pretendían.

Por poner de ejemplo, en la escena en el Hotel Hilton, con un maravilloso suelo blanco, la luz es sumamente suave, casi imperceptible, al igual que su procedencia. Y dentro del "Discovery" se usaron al máximo las luces disponibles

en cada plano, en su mayoría fluorescentes sin corregir, que proporcionan esas tonalidades tan características a las pieles de los actores.

4.10 Música

Por muy buenos que sean los compositores para películas, no son Beethoven, Mozart o Brahms. ¿Por qué usar música que es menos buena cuando hay disponible multitud de música orquestal grandiosa del pasado y de nuestro tiempo? Así pensaba Stanley Kubrick, y así acabó la música de Alex North: sustituida por la de aquellos frente a los cuales no podía competir. ¿O sí? Las palabras de Kubrick, por muy contundentes que parezcan, entrañan plenas contradicciones. Si un cineasta considera inferiores a los músicos de cine de su época, ¿por qué los contrata? Por otra parte, afirma que los músicos de cine no se pueden comparar a los genios del pasado; en cambio reconoce que sí se hace música orquestal grandiosa en el presente. Pero los ejemplos de compositores que cita son del pasado. ¿Por qué no contratar a uno de esos compositores vivos tan geniales del presente? O mejor: ¿por qué no decir sencillamente que adora esas músicas en particular y se basta con ellas? Al final, un músico de cine no es capaz no ya de crear música tan buena como la de Brahms o Mozart, sino tan buena como la de cualquier otro buen músico contemporáneo.

Kubrick le había comisionado a Alex North la realización de la banda sonora. North ya había trabajado con anterioridad con Kubrick en otras películas, entre ellos, Espartaco. Sin embargo, realizando el montaje sonoro, Kubrick desechó la partitura de North por razones estéticas. La música original de North jamás llegó a convivir con las imágenes, a diferencia de la gran mayoría de bandas sonoras rechazadas que acaban siéndolo tras considerar que su fusión con la película no

es la adecuada. Al parecer Kubrick no quedó satisfecho con el resultado final. Ante ello, el director norteamericano, optó por recurrir a la obra de diversos compositores, tanto del siglo XIX como del XX.

El compositor había creado una extensa y compleja banda sonora, más desde una perspectiva cercana al género de la ciencia-ficción que no de la elaborada religiosidad y misticismo característico de la película.

Kubrick y él ya habían trabajado juntos en Espartaco (Spartacus, 1960). Cuando el director presentó a la Metro Goldwyn Mayer este proyecto les informó que quería utilizar música clásica. El estudio se negó en redondo, indicándole que no la haría sin una composición expresa y terminaron sugiriéndole el nombre de North. Al parecer, Kubrick lo aceptó.

North se puso a trabajar, todo el tiempo debatiendo, mostrando y puliendo sus ideas con el director, y las pistas fueron debidamente grabadas con la aparente satisfacción de Kubrick. Entonces un día, cuando ya tenía alrededor de tres cuartas partes de la partitura de la película, se le solicitó a North que detuviera el proceso, sin saber qué pasaría con su trabajo.

Alex North acudió al estreno mundial de la película en Nueva York, esperando ver qué es lo que había hecho Kubrick con su música (el director no le informó de la verdad). Descubriendo el engaño al que le había sometido Kubrick, abandonó la sala de proyección totalmente hundido y decidido a olvidar cuanto antes ese episodio.

Antes de morir, pidió a su colega y amigo Jerry Goldsmith que grabara en edición digital esa partitura. Veinticinco años después, la banda sonora rechazada pudo ser finalmente conocida. El estreno mundial de la misma aconteció en la ciudad de Sevilla, en el marco del Festival Internacional de Música de Cine, año 1993, bajo la batuta de Goldsmith dirigiendo la Orquesta de Madrid.

La lista de obras seleccionadas en el soundtrack oficial y que aparecen en la película es la siguiente:

1. Overture: Atmospheres: compuesto por Georgy Ligeti

2. Así hablaba Zarathustra: compuesto por Richard Strauss
 - A. Créditos principales/Amanecer: Kubrick eligió la introducción del poema sinfónico de Richard Strauss para ilustrar una de las escenas más míticas de la historia del cine: la primera escena de la película con el rótulo de su título, mientras vemos la Tierra, la Luna y el Sol, alineados. Es el tema del misterio del mundo, transcrito cinematográficamente.

 - B. Primera repetición del tema de Richard Strauss, que acompaña en este caso el descubrimiento (efecto de la aparición del monolito, en el líder de los simios del poder de un hueso como herramienta y arma).

 - C. Final: Repetición del tema de Richard Strauss, ya que se trata de su leitmotiv y de la sintonía que cierra la película: el niño-estrella, la nueva raza sobrehumana, contempla la Tierra con los mismos ojos con los que la ha contemplado el espectador en los títulos de crédito. Se cierra así, musicalmente, el ciclo abierto al principio de la película: el misterio del mundo abre las puertas al despertar de la sabiduría.

3. Réquiem para soprano, mezzo soprano, coro y orquesta: compuesto por Georgy Ligeti

Primer fragmento de una obra de Ligeti seleccionado por Kubrick, usado para el prólogo de la cinta titulada El amanecer del Hombre (la escena de los monos). La música de Ligeti está siempre relacionada con la aparición del monolito en la película.

4. El Danubio Azul, compuesto por Johan Strauss

Nunca hubiese podido imaginar Johann Strauss, cuando compuso su célebre vals, que con el tiempo sus notas acompañarían las imágenes de una película y formarían una simbiosis intelectual perfecta, discutida en su momento, pero plenamente aceptada con los años. El vals se escucha cuando una vez finalizada la secuencia de los monos con el hueso flotando en el aire, en una de las elipsis más atrevidas de la historia del cine, éste se transforma en la aeronave Orión que lleva al Dr. Heywood Floyd hacia la Estación Espacial (Hotel Hilton).

5. Lux Aeterna: compuesto por Georgy Ligeti

Las fantasmales tonalidades de Lux Aeterna otorgan una mayor carga de misterio a las escenas sobre el suelo de la Luna, cuando el monolito es desenterrado y emite una aguda vibración, delatora de la presencia de una raza inteligente: el hombre.

6. Gayane Ballet Suite: compuesto por Aram Khachaturian

Es un ballet con música de Khachaturian que se estrenó en 1942. Su hermosísimo y triste adagio fue seleccionado por Kubrick para envolver musicalmente las escenas de la parte titulada "Misión a Júpiter" mientras vemos a parte de la tripulación hibernada. La música es montada magníficamente, ya que ese adagio es una canción de cuna, y unos niños pequeños, necesitados de protección es la sensación que nos produce mientras vemos a los astronautas en

sus "cunas" mientras suena la nana.

7. Júpiter and Beyond: compuesto por Georgy Ligeti.

- A. Requiem para soprano, mezzo soprano, coro y orquesta
- B. Atmospheres
- C. Adventures

Eligió Atmospheres para el viaje "más allá de las estrellas" del astronauta Bowman, momento antológico de fascinantes imágenes que constituyen una auténtica explosión de luz y color.

En el caso del "Danubio Azul", nos encontramos con una composición popular del siglo XIX. El Amanecer del poema sinfónico "Así hablaba Zaratustra", es una obra del periodo de juventud de Strauss, inspirado en el libro homónimo más conocido de Nietzsche. Post-romántico, Strauss fue un compositor del cambio de siglo; probablemente el último gran compositor de una era de la música alemana. La inclusión de Khachaturian es interesante. Como compositor es situado dentro de nacionalismo contemporáneo. Sin embargo, aquí se revela un asunto ideológico. Khachaturian era el compositor oficial de estado soviético y el más apreciado en la Unión Soviética. Siendo una película realizada en plena "guerra fría", la inclusión de Khachaturian se evidenciaba como una apertura estética en medio de un contexto confrontacional. Además porque la película enfatiza el carácter binacional de la expedición estelar.

Un comentario aparte merece la inclusión de Georgy Ligeti. Ligeti, en aquel momento, era uno de los compositores más interesantes de la posguerra. De

origen húngaro, se hizo austriaco después de la intervención de la URSS en Hungría de 1956. Vivió en Alemania, donde tomo contacto con los músicos de la Escuela de Darmstadt, donde se familiarizó con la música electroacústica y el serialismo integral. Dentro de la película, las composiciones de Ligeti se presentan como la cima de toda la banda sonora.

El "réquiem" es una obra asombrosa, de un poder sugestivo evidente y de una belleza turbadora. Además, su inclusión se revela como una apuesta a favor de la post-vanguardia musical y a los riesgos que podría conllevar dicha opción. Ello evidencia el talento estético del gran director norteamericano y la inteligencia para seleccionar a compositores contemporáneos de primerísimo nivel.

Sin embargo, aunque el rechazo del trabajo de North parecía una excentricidad más del director, supuso una verdadera genialidad y un acierto esencial en el resultado final.

a. En principio, resulta difícil comentar una banda sonora que nunca se utilizó, ya que el efecto de su combinación con las imágenes sólo puede imaginarse. Y haciendo ese ejercicio mental, es fácil concluir que la película de Kubrick habría resultado diferente, más épica y sofisticada. Esto demuestra que North supo entender a su manera el espíritu de la película puesto que ayuda a entregar ese sentimiento de insensata seguridad de una verdad incierta y da la sensación de grandeza e importancia al tema.

b. Uno de los más grandes aciertos en la carrera de Kubrick fue, precisamente, emplear los temas clásicos que escogió para "2001" y no la banda sonora que compuso North. En toda la historia del Séptimo Arte no ha habido una combinación tan sobrecogedora como la de las imágenes de la película y cada uno de los temas que suenan en una película que sólo tiene unos cuarenta minutos de diálogos.

4.11 La muerte

La película es la historia del proceso de autodestrucción, o tal vez de liberación, física y mental de un personaje: el hombre, por medio de la tecnología ha evolucionado desde una bestia cuando redescubre su superioridad sobre otras especies, pero los hombres que han intervenido en la historia ¿tendrán alguna importancia? Es la máquina la protagonista (posiblemente el personaje por el que se desarrolle más empatía), los hombres mueren y un simple letrero nos indica “Funciones vitales terminadas” en un momento sin intensidad; la muerte del ordenador es, en contraposición, patética y más dramática.

Para entender esta situación se desplaza a un grupo de científicos, tres de ellos en hibernación, otros dos como meros supervisores del funcionamiento secundario del viaje e ignorantes de la misión que se lleva en un profundo hermetismo, y un ordenador de última generación, dotado incluso de sentimientos. El único que almacena los datos del viaje: es el sexto pasajero, HAL 9000. El hombre se muestra torpe, incluso un poco estúpido; hay una secuencia de uno de los científicos que tiene que salir al exterior a comprobar un fallo en el funcionamiento de la nave, esta escena dura interminables minutos pero es indispensable para entender la película: es un tiempo donde lo único importante es la respiración, el hombre es como un niño en el espacio.

Queda claro, pues, que el hombre depende de las máquinas que le rodean del mismo modo que se hace al hombre dependiente de su moral y sus prejuicios, mientras que un invento como HAL se muestra totalmente infalible. Pero un fallo suyo hace que los pasajeros opten por apagarlo, planeando su desconexión equivalente a perpetrar su asesinato. No obstante, la tecnología es poderosa y

difícil de controlar: El ordenador lo sabe y lucha por su supervivencia mediante la eliminación de la tripulación. Se les ha escapado de las manos a sus artífices y acaba adquiriendo vida propia. Está a punto de conseguirlo pero minusvalora al humano, de la misma manera que lo había hecho con él. El único superviviente entonces muestra la misma falta de misericordia y, a sangre fría, anula a su creación. Todo es más horrible aún porque Kubrick se las ingenia para hacer que parezca incluso un infanticidio ante las últimas palabras de HAL.

Y ante esto el hombre se libera, está solo en el espacio, indefenso. Sólo la muerte le espera. Sin embargo no por ello dejará de estar conectado a la tecnología, que ha esperado a uno de sus hijos pródigos y que le ha causara una transformación difícilmente reversible.

La muerte en el cine debe ser algo grandilocuente, uno de los mejores retratos que de ella se ha hecho en el cine. Después de haber sido absorbido en un viaje estelar, termina en una blanca habitación el protagonista va viendo, en una concatenación perfecta de planos, como de la edad adulta pasa a la vejez y de ella a la postergada muerte, tras el estallido contra el suelo de una copa de cristal, símbolo de la materia.

La odisea espacial del comandante de la misión, Bowman, es un viaje hacia la libertad, hacia la verdad acerca de sí mismo y de la vida en el universo. Es significativo el hecho de que Bowman no se convierta en un monolito, ni en uno de sus amos, sino en otro ser, el niño estrella. Bowman, al igual que todos los héroes obsesivos de la historia, debe encontrar otro camino. Esto puede entenderse como el final del proceso de degeneración del que fuera una víctima de la tecnología, o como el comienzo de una nueva vida, como un suicidio o como una liberación.¹⁷

¹⁷ Mike Goddness, "Directores: David Cronenberg", Cinemania, México, Compañía Editorial Cinemania, diciembre 2005, año X, Núm. 111

Conclusiones

Dicho análisis se llevo a cabo en forma individual ajustándose a lo visto en todo el periodo escolar. Se han escogido en forma pertinente algunos aspectos o segmentos de la película y conforme a un marco de trabajo elaborado se ha ido conformando un estudio teórico-metodológico coherente que al mismo tiempo ha proporcionado las herramientas del análisis.

- Stanley Kubrick, el director de la película es y será un genio. Excesivo, brillante, insufrible, agotador, como se le quiera llamar. Hay, ciertamente, otros genios que pueden pelear dicho lugar de privilegio, pero es que cada uno de ellos es bueno en lo suyo. Su cine se estructura en sus ideales e intereses artísticos. Pero casi ninguno tuvo una producción tan pareja de obras monumentales como Kubrick. Como todos los genios, era un creador muy excéntrico, preocupado hasta por el más mínimo detalle viendo reflejado todo su esfuerzo en la pantalla. No es de sorprenderse que al igual que otros compañeros de profesión sea considerado como un género en sí mismo. Sería un error intentar clasificarlo en la comedia, el drama o la ciencia ficción, etiquetas con las que los especialistas quisieran entenderlo.

- 2001: odisea del espacio termina siendo un viaje de la humanidad desde sus inicios hasta el principio hasta nuevos tiempos mediante una relación entre el hombre, la naturaleza y la tecnología. A pesar de los avances mecánicos y científicos alcanzados, el hombre no ha logrado separarse de la naturaleza y la tecnología. Entre los tres se ha creado un vínculo tan fuerte que la naturaleza terminaría salvándole en un momento en que ya casi podría desaparecer porque sería la única capaz de preservar la vida y hacer que una nueva generación de

seres vivos naciera. Por el otro lado, aunque las herramientas han ayudado al hombre a vivir mejor y a ser más feliz, terminan siendo utilizadas con prudencia para evitar que sean destructivas y se vuelvan contra nosotros.

- Desde siempre el hombre ha luchado contra un enemigo que hasta el presente le ha sido imposible vencer, y es su propio error. Este enemigo ha sido y sigue siendo el principal factor de pérdidas económicas y humanas, La razón por la cual resulta imposible vencer a este enemigo, es su lugar de origen: el propio ser humano. Se debe partir de la aceptación de que el ser humano es falible y vulnerable, esto es, que siempre, aún en las condiciones más favorables, estará propenso a tener fallas y que el entorno influirá en todo momento sobre su comportamiento. En las personas siempre aparece una indirecta inicial para aceptar la imposibilidad de que el ser humano no falle, como así también que finalmente, todos los eventos que devienen en pérdidas económicas o en vidas se deben al error humano. El error humano es provocado por una variedad de condiciones relacionadas no solamente con la conducta individual inapropiada, sino también por prácticas de liderazgo y administración incompetentes, como así también por debilidades organizacionales.

- La semiótica puede ser entendida como la teoría general de los signos, o de los lenguajes en cuanto a sistemas de signos. El dominio de la semiótica están integrado por los lenguajes, aunque sean naturales o artificiales. El lenguaje, al que el hombre cree dominar, en realidad condiciona sus maneras de pensar, sus modos de relacionamiento, su vida entera. En este sentido es el estudio que se encargaría de dar los fundamentos de cualquier ciencia particular que trate de signos, como la lógica, la lingüística o las matemáticas.

- Se consideraría interesante una postura inclusiva en la que el signo es el centro de los procesos semióticos, si se pudiese ilustrarlo en un esquema. A partir de él se pueden configurar los textos, entendidos no sólo como construcciones lingüísticas a partir de sintagmas sino como cadenas de significación que pueden

moverse en el ámbito verbal o no verbal, y que pueden ser representadas por signos lingüísticos, icónicos, fonéticos, gustativos, expresivos, estéticos, etc. Y finalmente, los textos a su vez permiten configurar el discurso fílmico.

- Se ha discutido a la naturaleza de la imagen cinematográfica como el signo que reúne las características tanto del icono como del índice, descritos por Peirce y otros autores: en esto, comparte los rasgos de la fotografía (porque está formada por fotogramas). Pero, mientras que la foto organiza un espacio propio que atrae la percepción hacia adentro de sí mismo, la imagen cinematográfica es "centrífuga", puesto que el cine cuenta con técnicas que crean la ilusión del movimiento y le permiten al rectángulo de la pantalla una tensión hacia el espacio exterior al campo que en el momento se está mostrando. Esto tiene consecuencias para el gran efecto de realidad del cine como forma artística, lo que es presentado mediante una comparación con el teatro.

- Se han visto los elementos básicos que componen una película: tiempo, color, sonido, toma, plano, escena, secuencia; sin embargo, en materia del lenguaje cinematográfico no se ha dicho todo. Para tal efecto, sería necesario analizar otros elementos como los cortes, las transiciones, la edición, los recursos literarios, etc.; pero como nuestro objetivo principal es analizar la obra cinematográfica de Kubrick y no la realización de una taxonomía total de la película, consideramos que los datos proporcionados hasta el momento son suficientes para ocuparnos de su técnica y estética visual, ya para comprender su contenido será pertinente dirigir nuestro estudio por otros caminos, tomando como referente a la semiótica.

- La película permite ejercer su visionado desde distintos puntos de vista. La película es una caja abierta de la cual cada uno saca sus conclusiones, y por muy

disparos que estas sean, son perfectamente viables. Se puede hacer una lectura religiosa creyendo que el monolito es Dios o cualquier ser superior y se puede hacer una lectura incrédula, interpretando el monolito como el instrumento de una civilización más allá de nuestro entendimiento. Incluso se pueden hacer interpretaciones más extrañas aún y ser perfectamente coherentes.

- El trabajo elaborado refleja la productividad de un análisis narrativo de la obra de Kubrick. El cuerpo de la película del director americano posee la suficiente coherencia como para permitir una concepción estilística compacta que ayude a comprender las claves de su construcción.

- La observación de aspectos hasta ahora considerados de interés semiótico como los escenarios, los personajes, los aspectos técnicos y haciéndolo desde una perspectiva semántica que pueda, permite extraer conclusiones que pueden explicar y justificar todo lo que sucede.

- Mucho se ha dicho y se va a decir mucho más. Algunos podrán decir que el guión no es claro (puede verse desde un ángulo de contacto de vida extraterrestre con humanos hasta otro que dirá que es el conocimiento de Dios, teorías independientes aunque no se haya leído el libro) ya que se puede interpretar de varias maneras y eso no es bueno. No es la finalidad del cine fantástico crear incertidumbre en vez de dar certezas.

- Se encuentra realmente incoherente que en la adaptación de una obra literaria al cine se tenga que seguir el argumento al pie de la letra, como algunos quisieran. No es tomado en cuenta que un libro y una película cuenta con sus propios códigos. Cuando una persona lee un libro, debería razonar que cualquier adaptación libre de él es válida. La magia del cine radica en sus propios códigos. La adaptación de obras literarias al cine tiene la misma tradición centenaria que el séptimo arte. Y, sin embargo, cada adaptación de una obra conocida renueva la eterna polémica: se rechaza la película lamentando que la complejidad del texto

literario haya sido despreciada por la superficialidad de las imágenes.

En conclusión, "2001: una odisea en el espacio" es una verdadera obra magistral que ha llevado a críticos y público en general a pensar y a discutir, incluso hoy en día se pregunta sobre el sentido de la película, sin llegar a estar del todo claro, y también es una visión o un reflejo de lo que hoy es el hombre o todo lo que puede llegar a ser.

Bibliografía

Arthur Charles Clarke, 2001: Odisea del espacio, 2da ed. España, Ed. Salvat, 1970, pp. 185

Dante Alighieri, La divina comedia y la nueva vida, 29 Ed. México, Ed. Porrúa, 2009, pp. 396

Nietzsche, Friedrich, Así hablaba zaratustra, 10 Ed. México, Ed. Porrúa, 2009, pp. 225

Ocampo Ponce, Manuel, Comunicación, semiótica y estética desde una perspectiva realista, 1ra. Ed. México, Ed. Trillas, 2009, pp. 144

Descartes, René, Discurso del método, 14 Ed. México, Ed. Porrúa, 1997, pp. 196

Prelat, Carlos, Tyler Kingdom, Cunill Cabanellas, Antonio, Dias Dos Santos, Newton, Enciclopedia Practica Jackson, Tomo 12, 7ma. Ed. W. M. Jackson, Inc. 1966. pp. 447

Varios Autores, Santa biblia, Brasil, Editorial Reina Valera, 2007, pp. 982

Cinemanía, Leslie Fastlicht K., Mensual, México, Compañía Editorial Cinemanía, diciembre 2005, año X, Núm. 111

Cinemanía, Leslie Fastlicht K., Mensual, México, Compañía Editorial Cinemanía, octubre 2007, año XI, Núm. 133

2001, Odisea del espacio, edición especial contacto ovni, Germán Flores Trujillo, Mensual, Editorial Mina S.A. de C.V., 22 de abril de 1996, No 40.

Alicia Polinato, Cine y Comunicación, 2da ed., México, Ed. Trillas, 1998, pp. 66

Homero, La odisea, 25 ed., México, Ed. Porrúa, 1993, pp. 66

Ludivina Cantú Ortiz, Julieta Flores Michel, Ma. Del Carmen Roque Segovia, Comunicación oral y escrita, 1era. Ed., México, Ed. CECSA, 1999, pp. 193

Eileen McEntee, Carlos Fernández Collado, Comunicación I, 1era. Ed., México, Ed. Mc Graw Hill, 1996, pp. 215

Eileen McEntee, Carlos Fernández Collado, Comunicación II, 1era. Ed., México, Ed. Mc Graw Hill, 1996, pp. 215