



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EL REPLANTEAMIENTO DEL GÉNERO CINEMATográfico DE CIENCIA-FICCIÓN EN EL CINE ESTADOUNIDENSE DE LOS '60 A PARTIR DE LA RENOVACIÓN TEMÁTICA DE LA RELACIÓN HOMBRE-MÁQUINA.
ESTUDIO DE CASO: *2001: ODISEA DEL ESPACIO*, (*2001: A SPACE ODYSSEY*, 1968) DE STANLEY KUBRICK

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESPECIALIDAD EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

PRESENTA

VIRGINIA VÁZQUEZ CORTÉS



ASESOR: DR. FRANCISCO MARTÍN PEREDO CASTRO

MÉXICO 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

A mis padres por darme la oportunidad de una vida universitaria y, con ella, regalarme una visión más amplia en el minúsculo instante de mi paso sobre la Tierra.

Al Dr. Francisco Martín Peredo Castro, quien con su apoyo concluyo de la mejor manera esta primera fase de mi vida académica. A María Luisa López-Vallejo, Javier Arath Cortés, Ileana de la Cruz Salgado y Rebeca Jiménez Calero, quienes se tomaron su tiempo para compartir mi fascinación por el cine.

A mis hermanas, Caro y Andre, a quienes he tomado de ejemplo y guías. A Ricardo, que sin él hubiera sido imposible descubrir por qué Ciencias de la Comunicación. A Fabricio por las horas que buscamos un café y compartimos Cineteca. A Hernán Becerra quien me dio la oportunidad de conocer la academia.

A Kubrick, al cine, a los libros, al café, a la música y a la tecnología, que por ellos disfrutaré, el resto de mi vida, de la Ciencia-ficción.

ÍNDICE.

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN. | 9 |
| | |
| CAPÍTULO I | |
| 1. CINE DE CIENCIA-FICCIÓN. CONCEPTUALIZACIÓN. | 13 |
| EL AMANECER DE LA CIENCIA-FICCIÓN. | |
| ORÍGEN DEL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN: CINE FANTÁSTICO. | 15 |
| CINE DE CIENCIA-FICCIÓN. | 18 |
| CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES DEL GÉNERO CINEMATOGRAFICO. | |
| LO CIENTÍFICO. | 20 |
| LO MÍTICO. | 22 |
| LO TÉCNICO. | 23 |
| LO ICONOGRÁFICO. | 25 |
| TEMÁTICAS DE LA CIENCIA-FICCIÓN. | 26 |
| EL HOMBRE. | 27 |
| ESPACIO-TIEMPO. | 31 |
| | |
| 1.2 CINE DE CIENCIA-FICCIÓN ESTADOUNIDENSE. | 35 |
| LA DÉCADA DE LOS 60s'. | 36 |
| PRODUCCIÓN FÍLMICA DE LOS 60s'. | 37 |

CAPÍTULO II

2. STANLEY KUBRICK 45

O LA ELIPSIS MÁS LARGA EN LA HISTORIA DE LOS CINEASTAS.

CAPÍTULO III

3. *2001: ODISEA DEL ESPACIO* 63

2001: A SPACE ODISSEY, 1968

3.1 SINOPSIS ARGUMENTAL. 65

3.2 CARACTERÍSTICAS GENERALES *2001: ODISEA DEL ESPACIO*. 66

DR. INSÓLITO. EL INTERÉS EN LA BOMBA. 68

FORMULACIÓN DEL ARGUMENTO DE *ODISEA DEL ESPACIO*. 69

REALIZACIÓN. 71

POST-PRODUCCIÓN. 72

3.3 LÍNEA TEÓRICA INSTRUMENTAL DE ANÁLISIS.

ANÁLISIS SEMÁNTICO-SINTÁCTICO DEL FILME. 74

SEMIOLOGÍA DEL CINE. 77

CORPUS DE ANÁLISIS. 79

3.4 LECTURA Y ANÁLISIS DEL FILME. 84

ANÁLISIS DE *2001*. RELACIÓN TEMÁTICA HOMBRE-MÁQUINA. 88

CAPÍTULO IV 117

4. DESPUÉS DE STANLEY KUBRICK.

Y MÁS ALLÁ DE LAS SECUELAS.

| | |
|---|-----|
| 4.1 LA REPRESENTACIÓN KUBRICKIANA DEL HOMBRE-MÁQUINA. | 118 |
| 4.2 NUEVOS RUMBOS CINEMATOGRAFICOS DE LA CIENCIA-FICCIÓN ESTADOUNIDENSE. | 126 |
| LA FASCINACIÓN POR LOS EFECTOS ESPECIALES. | 127 |
| LA GUERRA DE LAS GALAXIAS (GEORGE LUCAS, 1977) | |
| LA FASCINACIÓN POR LA MÁQUINA Y EL ENFRENTAMIENTO CON EL HOMBRE. | 128 |
| LA SUPLANTACIÓN DEL HOMBRE. | |
| BLADE RUNNER. (RIDLEY SCOTT, 1982) | 129 |
| LA DESTRUCCIÓN DEL HOMBRE. | |
| TERMINATOR I Y II. (JAMES CAMERON, 1984/ 1991) | 130 |
| LA INSTAURACIÓN DEL HOMBRE. | |
| MATRIX (ANDY Y LARRY WACHOWSKI, 1999) | 133 |
| LA SIMBIOSIS TOTAL DEL HOMBRE-MÁQUINA | |
| INTELIGENCIA ARTIFICIAL (STEVEN SPIELBERG, 2001) | 134 |
| | |
| CONCLUSIÓN. | 137 |
| | |
| ANEXO. | 141 |
| | |
| BIBLIOGRAFÍA. | 179 |

INTRODUCCIÓN.

Los géneros cinematográficos han abierto posibilidades de estudio dentro de la obra fílmica industrial, que en el caso de los Estados Unidos y concretamente en el cine hollywoodense han brindado información valiosa para los procesos de producción fílmica, la distribución y el consumo de productos audiovisuales.

Los géneros identificados como esquemas básicos, sobre los que se conjuntan una serie de filmes con características similares en cuanto a formas, estilos, temáticas y estructuras, se advierten como susceptibles de transformación acorde no sólo al devenir social, tecnológico y cultural, sino también a fusiones, recreaciones y renovaciones al interior de los propios filmes, que al inyectar nuevas posibilidades a la producción de toda la industria, favorecen el desarrollo de ciertos tipos de películas, su madurez o incluso su eliminación de cara a futuras producciones.

En este marco de estudio, los géneros cinematográficos permiten entender, en gran medida, los cambios producidos en la industria y la forma cómo algunos filmes inscritos bajo una categoría genérica son capaces de trazar nuevas rutas de creación.

Así como otros géneros han nacido, se han desarrollado y declinado, otros se han modificado y encontrado nuevas rutas a explorar. La ciencia-ficción es

uno de ellos. Este género cinematográfico no es el mismo que a inicios del siglo XX y muchas de sus grandes transformaciones se han debido también a algunos cineastas que han definido su estilo, logrando piezas fílmicas notables y dotando al género de nuevas características. Este es el caso de *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), principal objeto de estudio en el presente proyecto, que tiene por interés introducirse en la obra de Stanley Kubrick, y en la historia de la ciencia-ficción, para reconocer la huella que dejó la incursión del cineasta como referencia hacia nuevas rutas de desarrollo de este género cinematográfico tan controversial.

El interés por abordar en este estudio al ahora clásico de ciencia-ficción, nació a partir de tres vertientes; la primera basada en el punto de ruptura que supuso el filme dentro del género de ciencia-ficción, comúnmente atribuido al carácter mítico, filosófico y religioso incrustado en la obra, así como al despliegue de efectos visuales que rebasaban por mucho los grandes esfuerzos de todos los filmes precedentes.

La segunda, la propuesta kubrickiana sobre la evolución humana, basada en la manifestación de la inteligencia a través de la relación hombre-máquina, de manera que al explorar una de las grandes preguntas acerca del devenir de la humanidad, el cineasta propuso también la teoría acerca del hombre, que aún no ha llegado a la cumbre de su civilización, pero está lejos de perder la batalla por su existencia.

Asimismo, el tercer punto de interés en *Odisea del espacio* se centró en su base histórica y social, ya que al tener como antesala el despliegue científico del periodo de entreguerras y la proclama de la conquista del espacio suscitada durante la Guerra Fría, la película también estaba permeada por una ideología que mantenía en la cuerda floja la esperanza en la humanidad como especie, misma que era reflejada en la cinematografía de la época, con la cual rompió en el discurso.

Con el fin de explorar las tres vertientes antes señaladas, enfocadas principalmente en exponer y analizar el replanteamiento producido en el género de ciencia-ficción ante la incursión del cineasta con *2001: Odisea del espacio*, el presente trabajo está dividido en cuatro capítulos y una parte complementaria.

A través de una revisión sobre el origen y desarrollo de la ciencia-ficción como género cinematográfico, el primer capítulo está dedicado a la conceptualización histórica del término, así como las características y temáticas que lo identifican frente a otras conformaciones genéricas, motivos por los que se hizo necesaria la revisión de obras tanto literarias como fílmicas, primordiales para comprender la constitución de la ciencia-ficción.

De igual manera se explora, con base en los filmes y bibliografía disponibles, el cine estadounidense producido con antelación a la incursión de Stanley Kubrick, con especial atención en la década de los sesenta, marco de referencia temporal que identifica los logros alcanzados hasta entonces por la cinematografía norteamericana, al tiempo que supone una focalización sobre el tipo de filmes producidos cuando se concibió *2001: Odisea del espacio*.

El segundo capítulo está dedicado a la biofilmografía de Stanley Kubrick, por medio de la cual se pretende mostrar parte de la visión del autor frente al cine hollywoodense, así como las características personales que fueron factores clave para la conformación de su obra y grado de perfeccionamiento en la realización cinematográfica.

Asimismo en el tercer capítulo, basado en *la Teoría de los géneros cinematográficos*, se presenta el análisis semántico y sintáctico de *2001: Odisea del espacio*, en su capítulo *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde*, a través del cual se busca explicar la conformación del filme (en su contenido y forma) a favor de una renovación temática que proyectará sobre la pantalla un nuevo rostro a la relación hombre-máquina.

De manera que el cuarto capítulo tiene el propósito de unir la información y análisis vertidos en los capítulos precedentes a fin de demostrar que la incursión de Stanley Kubrick en la ciencia-ficción estadounidense, trajo consigo un nuevo tipo de discurso (renovación) sobre uno de los ejes temáticos fundamentales del género (la relación hombre-máquina), produciendo a su vez una semántica y sintáctica acorde con su visión sobre el devenir del hombre, y con incidencia en el futuro del cine.

Este último apartado se complementa a su vez, con una revisión a los filmes que continuaron a *Odisea del espacio* bajo la temática hombre-máquina, a su vez que exploran el devenir de la humanidad en relación con sus propias creaciones; y cómo sus autores, ahora emblemáticos cineastas del género, aprovecharon el camino abierto por Stanley Kubrick para dar un giro a la ciencia-ficción y posicionarla como un género rentable en la industria fílmica norteamericana.

Finalmente la parte complementaria bajo el título “Anexo” extiende una revisión a los orígenes del género de ciencia-ficción en la literatura, así como el *découpage* que funcionó como material para el análisis semántico-sintáctico central en *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde*.

Cabe destacar que el presente trabajo es una aproximación a *2001: Odisea del espacio*, primordialmente en su eje temático hombre-máquina, mismo que no es determinante y sí susceptible de ser extendido. Confiando en que las múltiples atribuciones del filme por sí mismas aportan otros elementos capaces de señalar a la obra de Stanley Kubrick como un eje transversal en el género cinematográfico de ciencia-ficción, este estudio no pretende cerrarse ante el análisis semántico-sintáctico. A través de éste se llega a factibilidad de un acercamiento más profundo de la estructura de un filme y su comprensión hacia estudios de género, capaces de favorecer la visión sobre los géneros cinematográficos, más allá de etiquetas reconocibles a simple vista.

En términos académicos, hablar del cine de ciencia-ficción y en específico del cineasta Stanley Kubrick con su obra *2001: Odisea del espacio*, es de interés al comprobar que, a través de su mano, un género tan controversial como la ciencia-ficción, experimentó modificaciones sustanciales en su forma y contenido, ya que a partir de la incursión del director, los temas, el tratamiento

e incluso la estética en pantalla favorecieron un cambio en la visión del cine de su época y nutrieron el lenguaje cinematográfico que hoy disfrutamos en las salas de exhibición. Analizar el cómo y el por qué se convierte entonces en un proyecto que va más allá de los límites de la curiosidad y permite enfrentar al cineasta con su propia obra.

CAPÍTULO I

CINE DE CIENCIA-FICCION. CONCEPTUALIZACION.

(EL AMANECER DEL CINE DE CIENCIA-FICCION)

La cámara cinematográfica captura el amanecer. Los rayos del sol tocan con sus halos dorados espacios a la intemperie. Arena y piedras acompañan el ligero susurro de los insectos y las aves en aquel rincón olvidado del mundo. Sin narración ni tintes más que de documental, lo tangible se traduce en una visión realista, comprobable. Aparecen a cuadro un grupo de homínidos alimentándose de escasas hierbas y semillas, buscan cobijo entre las rocas para protegerse de las fieras salvajes. La secuencia de las imágenes conduce a una lucha por la supervivencia entre iguales... Un objeto negro, rectangular y perfectamente delineado contrasta con la irregular superficie terrestre. El “monolito”, que aparece sin explicación aparente, rompe con el espacio conocido y desata la curiosidad del grupo de primates... Lo extraño se ha sembrado en la Tierra, en consecuencia, nada será igual.

De la misma forma en que lo ordinario se rompe con la intromisión de un elemento completamente ajeno en las primeras escenas de *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), la discusión teórica sobre la ciencia-ficción como género cinematográfico se ocupa por distinguir entre lo fantástico y lo real, de lo imaginario y verificable, para dar cobijo a un grupo de películas, que a lo largo de la historia del cine se han nutrido de aportaciones literarias, de los avances científicos y del desarrollo de sociedades industrializadas.

La ciencia-ficción dio sus primeros pasos bajo la forma literaria, con obras que parecían pequeños intentos de novedosa temática y estructura¹; en la actualidad, vistas desde la perspectiva del género, no son más que obras cuyos argumentos confluyen en ideas, temáticas e iconografía más o menos regulares, pero ligeramente estilizadas, que limitan, extrapolan y desorientan frente a una posible paternidad.

La ciencia-ficción, a partir de la contradicción propia de su nombre, ha fortalecido las discusiones entre teóricos, investigadores y críticos al momento de enfrentar una definición, misma que se busca a partir de obras literarias y por supuesto cinematográficas. La indefinición también ha jugado un papel importante, pues favoreció a la descripción del género y sus vertientes; sin embargo en la presente investigación, estos esfuerzos deben conjugarse para delimitar e inscribir bajo esta clasificación a las obras que, como marco de estudio, serán confrontadas con *2001: Odisea del espacio*, de Stanley Kubrick, eje central de esta disertación.

Al establecer el marco referencial de la ciencia-ficción con base en la teoría de los *Géneros cinematográficos* de Rick Altman y los criterios aportados por los estudiosos del género, se logra reconocer las características esenciales en los filmes inscritos bajo esta categoría, evitando con ello cruzar equívocamente los límites entre el fantástico y el terror/horror. Asimismo, conocer la relación entre el tema y el contexto generado acorde al progreso tecnológico, ayuda a entender los logros obtenidos por la industria fílmica hasta la década de los 60, condiciones en las que Stanley Kubrick pudo concebir la obra cumbre de su carrera, *2001: Odisea del espacio*, considerada aquí como una demarcación entre el desarrollo de la ciencia-ficción y su consolidación.

2001 mostró visiblemente lo que la ciencia-ficción podía explorar, conjugando la tradición literaria, los postulados teóricos sobre las películas de género, la pregunta científica, los términos iconográficos y por demás, una filosofía sobre el paso evolutivo de la humanidad y la relación entre el hombre y la máquina; por otra parte, representó los desafíos de la industria, incrementando costos en producción e innovando en el campo de los efectos visuales. De ahí la importancia de conocer los fundamentos en los que se construyó *2001: Odisea del espacio*, esto es, la historia precedente que permitió al cineasta descubrir nuevos senderos, por los cuales caminarían George Lucas, Steven Spielberg, Ridley Scott, James Cameron, entre otros directores, para las creaciones científico-ficticias hasta el presente.

¹ Ver historia del género literario en Anexo: “Hacia el origen de la ciencia-ficción.”

1.1 ORÍGEN DEL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN: CINE FANTÁSTICO.

Una obra que se entiende bajo la denominación del ‘Fantástico’ está conformada por argumentos que pueden ser o no considerados como ‘realistas’ (verosímiles en tanto posibles en el mundo conocido); de manera que son capaces de someterse a reglas del mundo ordinario o común, o bien, pueden tener una estructura propia, respondiendo a sus necesidades y reglas conformadas para sí.

Tzvetan Todorov observaba una distinción entre lo denominado ‘ordinario’ o común y los acontecimientos de difícil explicación que producen duda o vacilación, no sólo en los personajes de las obras, también en el lector, y en el caso del cine, en el espectador; dichos elementos causan conflicto al ser sujetos a escrutinio, generalmente carecen de probabilidad en el mundo ‘real’ y tienden a explicaciones sobrenaturales e imaginarias.

La ‘vacilación’ producida entre lo real e imaginario, de acuerdo con Todorov, es el tiempo para apreciar lo fantástico:

En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides, ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos...²

Lo anterior ayuda a entender la diferencia entre aquello comprensible de lo que no lo es; pero una obra fantástica adquiere su título porque muestra estos fenómenos en sí misma, no importa si el lector-espectador o el propio personaje lo consideran así y toman una decisión al respecto. Esta diferencia o ‘ajuste’ es perceptible para autores como Joan Bassa y Ramon Freixas, quienes coinciden en que el fantástico posee un rasgo de extrañeza *per se*, aceptada conscientemente como obra de ficción por parte del lector-espectador, quien la toma en la oscuridad de la sala de exhibición, a pesar de que en su mundo no ficticio la considere improbable. Así el género fantástico alude a la realidad cotidiana y agrega elementos que rompen la familiaridad, juega entre lo real e imaginario, logrando llegar al límite de lo extraño con lo maravilloso, configurando de esta manera nuevas vertientes, a las cuales el cine de ciencia-ficción pertenece.

Desde el punto de vista genérico, Gérard Lenne propone al fantástico como un fenómeno de creencia, más allá de lo verosímil que pueda ser lo representado en pantalla, pues el cine, como creación, es *imaginación de la realidad*, por tanto ‘el fantástico’ (diferente de ‘lo fantástico’) requiere aclaraciones, no se trata *de lo que sale de lo corriente*, ni *todo aquello que deriva de la imaginación* ni todo lo increíble, extraordinario, “... es preciso que haya una reconstitución lo más exactamente posible (marco, intriga, psicología)

² Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, México, Ediciones Coyoacán, 2005, p. 24.

de un universo que no sea copia del mundo existente, sino zona de reencuentro entre lo imaginario y lo real...”³

Dicho de otro modo, lo fantástico del cine, es diferente ‘al fantástico’ como género cinematográfico, este último mitológico por naturaleza, crea y alimenta sus propios mundos, procura sus reglas, descubre personajes y lugares que en el mundo común no son posibles, pero gracias al reencuentro del que habla Lenne, entre lo imaginario y lo real, es posible una cercanía con el público espectador, “... el «fantástico» es el único cine totalmente mitológico, en tanto se nutre continuamente de los mitos que engendra [...] revela la existencia, la presentación, la evolución, hasta la desaparición, de mitos creados por y para el cine”.⁴

Las obras fantásticas tales como los cuentos de hadas, remiten a emociones y sensaciones, presentan ideales, representaciones colectivas del inconsciente, entre otros aspectos perfectamente identificables y correspondientes al mundo conocido. Si hablamos de alguna regla definitoria sobre el fantástico, es que siempre ha de tener elementos de la realidad. Personajes completamente buenos o malos, héroes, brujos malvados, seres extraños, fuerzas sobrenaturales, lo animado en lo comúnmente inanimado, magia y objetos profundamente significativos, son parte de la iconografía genérica del fantástico.

En el mundo fantástico podemos encontrar elfos sabios, prudentes y físicamente hermosos; enanos enérgicos, seguros; humanos, corrompibles; y otras ‘razas’ distintas que comparten la alteridad de nuestra Tierra. En la *Tierra Media* por ejemplo, en la trilogía dirigida por Peter Jackson, *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001; *The Two Towers*, 2002; *The Return of the King*, 2003), es posible encontrar un elemento distintivo (el anillo) con una fuerza simbólica que afecta la vida de los personajes, los cuales confluyen en un mundo ajeno al nuestro, pero en relación, debido a los sentimientos que emanan de sus personajes, valores, estructura jerárquica de conformación social que corresponden a la vida “ordinaria” y conocida del espectador. Se trata de un mundo imaginario, en el que se representa parte del nuestro.

Dicho ejemplo pone en claro que el fantástico como género cinematográfico responde a condiciones propias, pero no completamente ajenas al resto de las categorías genéricas, y así coexisten personajes fantásticos en un mundo real; mundos fantásticos con personajes reales; o bien, personajes y mundos fantásticos inmersos en sentimientos, arquetipos, ideales y sistema de valores conocidos en la cotidianeidad.

Los teóricos sobre el fantástico señalan que la idea u objetivo primordial del género versa en sorprender. Los acontecimientos o fenómenos presentados tienden hacia dos vertientes, sea hacia lo extraño o a lo maravilloso.

“REALIDAD IMAGINARIA”

EXTRAÑO – FANTÁSTICO – MARAVILLOSO

³ Gérard Lenne, *El «cine fantástico» y sus mitologías*, Barcelona, Anagrama, 1970, p. 17.

⁴ *Ibid.*, p. 21.

Al considerar al fantástico entre dos tendencias que guardan una relación cercana por la clara presencia ficticia (“realidad imaginaria”), es necesario mencionar sus contenidos hacia una distinción. El carácter de lo extraño corresponde a situaciones o acontecimientos inscritos en un mundo real, que al salir de lo ordinario, no son comprensibles por su calidad sobrenatural; en dicho caso tienden a provocar reacciones tales como el miedo, aludiendo a lo espantoso o terrorífico, motivo por el cual no se les cuestiona si son o no creíbles, en todo caso se les acepta sin mayor discusión. La situación que se presenta dentro de lo extraño es desigual. El mundo ordinario con sus reglas y límites difícilmente puede competir con el fenómeno desconocido o sobrenatural. Todorov señala que cuando el evento desorientador se entiende como algo que ocurre sin modificar las leyes existentes, entonces estamos dentro de lo extraño.

Obras clásicas como *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) tienden a la extrañeza en el mundo real, al presentar un sujeto de apariencia física fuera de lo común, con acciones y modos de actuar terroríficos alimentados por rumores y leyendas que “se cuentan”, es por ello que, a pesar de no ser verificable su existencia en el mundo conocido se acepta por la tradición. Consideramos así a lo extraño como la tendencia hacia el denominado cine de terror/horror. Es evidente que el ejemplo presenta el límite de lo extraño, pues al revisar otros filmes comprendidos bajo el terror/horror observamos variables, por ejemplo, si la causa del evento se explica lógica y racionalmente, se trata de terror, *Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whale, 1931); por el contrario si es sobrenatural (incluyendo fantasmas o monstruos), comprende al horror *Drácula* (*Dracula*, Tod Browning, 1931).

Extrapolando el punto de vista hacia lo maravilloso, el mismo Todorov señalaba que cuando un evento extraño se presenta y se logra sujetar a una explicación viable, supone entonces la admisión de una nueva ley al mundo ‘real’ y se presenta así, como un descubrimiento para la curiosidad humana, capaz de sorprender por novedosa e inesperada. Siguiendo un poco los postulados del autor, nos encontramos con vertientes en el *maravilloso: hiperbólico, exótico, instrumental y científico*, del cual me referiré a continuación.

Tanto el *maravilloso hiperbólico* como el *maravilloso exótico* se inscriben en fenómenos sobrenaturales, que dadas sus cualidades no se presentan como si existiesen fuera del mundo ordinario, es decir, su construcción interna los presenta cual conjunto armónico común, donde la extrañeza no existe entre las situaciones y personajes, pero sí fuera del filme, en el espectador y su marco de mundo “ordinario”. Estas ficciones no son puestas en duda, pues sugieren mundos en dimensiones superiores (mitológica) o completamente desconocidos (como la Atlántida). Acercándonos cada vez más a nuestro objeto de estudio, se encuentra lo *maravilloso instrumental*, denominación marcada por la calidad mágico-técnica que presupone. En este sentido se habla de ciertos instrumentos poco probables para la época, pero con posibilidad futura; sin embargo estos objetos pueden tender a lo mágico como una alfombra voladora.

La última de las divisiones del *maravilloso* se concreta a lo *científico*, sobre lo que Todorov señalaba: “Lo maravilloso instrumental nos llevó muy cerca de lo que se llamaba en Francia, en el siglo XIX, lo maravilloso científico y que hoy se denomina como ciencia ficción. Aquí lo sobrenatural está explicado de manera racional, pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce.”⁵ Lo maravilloso para la época no es una realidad

⁵ Todorov, *op. cit.*, p. 48.

palpable, pero tampoco imposible respecto a los primeros intentos por una explicación racional, que son cobijados por la ideología pragmática *ad hoc* con el avance científico y la fascinación que consigo hizo posible.

Autores como Gérard Lenne, ven en el maravilloso una fuerza de encantamiento o fascinación, como *gestación de lo que llegará a ser «fantástico»* sin considerarlo género, se trata más bien de un límite (al igual que lo extraño), aquello que puede contribuir a marcar una clara diferencia o simplemente mostrar de dónde provienen los intentos de una explicación más racional, pretendidamente científica.

Si seguimos la línea marcada por Todorov, podría pensarse que la ciencia-ficción deviene del maravilloso, por lo tanto sería un género menor frente al fantástico; sin embargo esto es un error, pues de la misma forma como el género de *terror/horror* ha logrado una autonomía, la ciencia-ficción diversificó sus argumentos, haciéndose de iconografía propia, por mencionar sus aspectos más relevantes. Es entonces como en el siguiente esquema se aprecia lo *extraño* y *maravilloso* como elementos convergentes entre un género y otro, pero no suponen una independencia en el mismo sentido que lo hace *el terror/horror* o la *ciencia-ficción*.

“REALIDAD IMAGINARIA”

TERROR/ – EXTRAÑO – FANTÁSTICO – MARAVILLOSO – CIENCIA-
HORROR FICCIÓN

La ciencia-ficción al pertenecer a obras bajo la “realidad imaginaria”, tiene una estrecha relación con los géneros que le acompañan (el fantástico y terror/horror), pero claras diferencias, mismas que competen y hacen posible una definición, descripción y objetivos propios, en el entendido de que el corpus de sus películas, a pesar de tener elementos que pudiesen desorientar, mantiene una delgada línea que le ayuda a identificarse e inscribirse en una u otra categoría.

CINE DE CIENCIA-FICCIÓN.

Inscrita bajo la ya denominada “realidad imaginaria”, la ciencia-ficción al compartir rasgos con el fantástico, hace de la definición un trabajo severo: los límites entre uno y otro género; la utilización de ciertos recursos tanto iconográficos como temáticos; sin olvidar el paso histórico de la creación literaria y cinematográfica; dificultan la tarea de esquematizar una serie de películas y sofocarlas a una definición.

La revisión histórica traslada la primera definición a 1926, cuando Hugo Gernsback, quien años atrás publicó *Ralph 124C 41+: A Romance of the Year 2660*⁶ (*Ralph 124C 41+: Novela del año 2660*), mostró su gusto por las novelas que se relacionaran con tecnología.

⁶ Primer relato publicado en 1911 en una revista sobre radio titulada *Modern Electrics*, publicación de carácter popular que contenía información sobre los avances en ciencia y tecnología. Hugo Gernsback como su director, buscaba historias que, siendo ficticias, estuvieran impregnadas por los logros científicos de la época, quería incluir tres rasgos: novela, tecnología y visión. Véase al respecto en Robert Scholes y Erick Rabkin, *La ciencia ficción. Historia-Ciencia-Perspectiva*, Madrid, Taurus, 1982, p. 46-48.

Esto le hizo publicar en 1923 un número de “cientificción” (*Scientifiction Issues*), que consistía entonces en relatos “del tipo de los de Julio Verne, H.G. Wells y Edgar Allan Poe: una novela encantadora mezclada con hechos científicos y visiones proféticas.”⁷

Gernsback pretendía denominar con esta palabra compuesta, una serie de relatos en los que la ciencia y la tecnología, en constante desarrollo, tuviesen un papel importante, permitiendo ubicar las historias de acción en lugares como Marte, y un tiempo futuro. Con el paso del tiempo y el avance científico, esta definición resultó muy ambigua, no sólo por lo subjetivo de “encantador”, también por las nociones pretendidamente científicas en la época de Julio Verne; lo fantástico y terrorífico de Poe; y la extrañeza en los relatos de Wells. De esta forma, Gernsback crea el denominador del género, “ciencia-ficción”, y marca la ruta a seguir para una serie de escritores, quienes serán retomados por la cinematografía. Aquel fue el primer intento de concentrar una serie de relatos con el binomio *ciencia-técnica*, categoría unificadora del desarrollo de publicaciones periódicas, así como argumentos cinematográficos que alcanzaron o incluso rebasaron los límites de la creación en pantalla.

En los años veinte, Gernsback contribuyó a fortalecer los escritos que él mismo categorizó y ayudó en gran medida a mantener un estándar de calidad en las publicaciones en busca de la verosimilitud, esto es, que a pesar de tratarse de relatos ficticios, la ciencia y técnica inscritos fuesen probables o previsibles acordes con el desarrollo científico de la época, característica fundamental en la formulación de nuevas definiciones, mismas que son sujetas a discusión constante.

Mencionar a Gernsback sugiere el inicio de la paradoja, pero la revisión histórica y las teorizaciones al respecto sugieren un estudio especial y extendido⁸, por ello me referiré a una de las definiciones más profundas y cercanas a lo considerado como ciencia-ficción, sucediendo a las discusiones de sus elementos fundamentales, como la mencionada verosimilitud, una serie de posturas de varios autores y por su puesto lo observable en la práctica cinematográfica. Tras una discusión sobre cualidades y elementos que constituyen el género Joan Bassa y Ramon Freixas indican:

[...] la ciencia ficción, inscrita en el Fantástico, comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico.⁹

Esta definición refiere el parentesco bajo la “realidad imaginaria”, es decir, observa la continuidad de la ciencia-ficción en la relación con el ‘Fantástico’ como género, a razón de la pretendida inserción de lo extraño-maravilloso en el “mundo real”, dicha intromisión mezcla elementos netamente imaginarios bajo circunstancias ordinarias o viceversa, donde la ciencia juega un papel importante y al caso merece aclaraciones, que serán las portadoras de una definición más completa y permitirán la clara distinción del género en relación con los preferentemente confundidos.

⁷ *Ibid.*, p.47-48.

⁸ Ver Anexo, p. 193.

⁹ Joan Bassa y Ramon Freixas, *El cine de ciencia ficción*, Barcelona, Paidós, p. 31.

CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES DEL GÉNERO CINEMATOGRAFICO. LO CIENTÍFICO.

Cuando se trata sobre la palabra “ciencia”, adjetivos como racional, verificable, metódico, riguroso y exacto aparecen a escena debido a que el conocimiento científico, esto es, *un sistema de ideas establecidas provisionalmente*¹⁰, tiende a explicar tanto causas y efectos de los fenómenos haciendo comprensible el mundo, posibilitándolo también al servicio de la humanidad.

La tendencia de suponer lo científico como un conocimiento racional capaz de comprobar los fenómenos y por ende, explicar el mundo de forma coherente, ha favorecido la paradoja del binomio ciencia-ficción y fortalecido la discusión sobre lo “real” que puede ser lo que el género presenta, si consideramos esta realidad con base en el saber prevaleciente. “Aun cuando sea realmente cierto que el saber científico puede ser muy diferente de los demás, y aun cuando pueda ser susceptible con mayor frecuencia de medición matemática, conviene ser conscientes de que la misma ciencia es un sistema de creencias, y de que sus perspectivas son también estructuras de pensamiento para entender el mundo, es decir, ficciones.”¹¹

Lo “científico” dentro del género, pensado más bien como lo “pretendidamente científico” (a falta del hecho o fenómeno como tal, comprobable), comenzó a esbozarse mucho antes de la definición gernsbackniana y ello gracias a escritores como Julio Verne, que tenían en mente utilizar la literatura como instrumento de divulgación científica. Los relatos creados en ese tiempo respondían al conocimiento de entonces y lo previsible, acorde con la línea que las investigaciones tenían; por ejemplo en *Viaje al centro de la Tierra*, la descripción de termómetros y otros artefactos se basaban en la ciencia del siglo XIX. De manera que las posibilidades científicas bosquejadas generaban expectativas y manifestaban la condición actual del conocimiento y su eventual desarrollo, como guía o supuesto de *¿qué pasaría si...?*

Cabe mencionar, en este punto, una de las características primordiales de los creadores de este tipo de relatos, (no necesaria, pero sí importante para Gernsback), se trataba de hombres interesados en la ciencia: siendo intelectuales, muchos de ellos prestigiados investigadores y algunos más, teólogos o técnicos, encontraron en el género un campo abierto para sembrar sus creencias, teorizar sobre la vida presente y futura, así como enfocar sus preocupaciones acerca de la sociedad, las reacciones humanas y otras temáticas que forjaron un corpus para la imaginería. En otro sentido su conocimiento contribuyó a dar a las narraciones un toque de verosimilitud, mostrando en los relatos la explicación sobre ciertos fenómenos, que al ser llevados al cine, mantuvieron una carga explicativa como elemento clave para el planteamiento o resolución de la trama.

Algunos autores de ciencia-ficción lograron categorizar temáticas gracias a este toque de verosimilitud, por ejemplo H.G. Wells (por medio de sus *Scientific Romances*) y Edward Bellamy tomaron este tipo de ideas preguntándose cómo afectaría social y moralmente el desarrollo tecnológico y cuáles serían los resultados frente al uso de la tecnología. Al abrir una puerta hacia la *planificación del futuro* humano, bosquejaron un límite a partir del cual construir un nuevo mundo, no como predicción, sino como toma de conciencia o

¹⁰ Mario Bunge, *La ciencia, su método y su filosofía*, México, Grupo Patria Cultural, Nueva Imagen, 2003, p. 9.

¹¹ Scholes, *op. cit.*, p. 177.

anticipación.¹² Estos atributos se insertan en la ciencia-ficción, lanzándola directamente hacia la noción del futuro y a la pregunta obligada sobre “lo que puede ocurrir”, esto es *la pregunta científica*, este planteamiento busca sujetar los fenómenos y hechos a un sistema de conocimiento lógico, en donde se encuentran conceptos, juicios, sensaciones, métodos e ideas; procurando llegar a comprender el funcionamiento y establecer paradigmas. Así, la ciencia-ficción, apoyada con el saber científico, responde aunque sea momentánea y ficticiamente sobre lo que ocurre, o lo que podría suceder en este u otro mundo. Considerando lo anterior, *la pregunta científica* debe ser lo “científico” en la ciencia-ficción, siendo a la vez el eje central sobre el que gira lo argumental.

Se han presentado una serie de confusiones entre lo que puede ser considerado como ciencia-ficción y lo que no, debido a los límites con otros géneros como el fantástico y el terror/horror, que se rigen también bajo la “realidad imaginaria”. Hablar de “lo científico” dentro de la ciencia-ficción en la cinematografía se convierte entonces en un caso especial, a diferencia de lo literario, ello debido a las características propias de cada medio. Si en lo literario la parte que alude a la ciencia puede estar emparentada con la explicación pretendidamente científica de los hechos o la mención de artefactos e inventos; se cuenta además con elementos narrativos que permiten una revisión detallada de los fenómenos y los procesos mentales para el planteamiento de hipótesis, así como supuestos que tienden hacia preocupaciones de la época; la cinematografía va más allá.

El cine es un medio audiovisual que se ha desarrollado tecnológicamente, procurando hacer de la imagen una representación del mundo. En el caso de los filmes del género de ciencia-ficción, los efectos especiales y una serie de trucajes han contribuido a dar apariencia, tiene que ser más explícito y volver “tangible” lo inexistente en la vida cotidiana.

A través de las películas los artefactos, la técnica, los laboratorios e incluso las investigaciones científicas (con científico incluido), pueden ser observadas; la representación de lo imaginable se convierte en visible bajo la perspectiva humana. Para un género en donde los argumentos giran entorno a lo desconocido con este toque de “lo científico”, se debe extrapolar hacia los niveles señalados por el teórico sobre géneros cinematográficos Rick Altman: lo semántico y sintáctico (tema y estructura), para evitar eventuales confusiones.

Si bien los géneros cinematográficos no son estáticos y plenamente definidos, existen características dentro de los filmes que contribuyen a determinar su pertenencia a un género u otro. La ciencia-ficción posee, a diferencia del fantástico o el de terror/horror, la característica imprescindible de *la pregunta científica*. Más allá de los elementos iconográficos, por ejemplo, cohetes, viajes espaciales, inventos, científicos, extraterrestres, entre otros; un filme de ciencia-ficción debe contener “lo científico” en su argumento, de no ser así, podría ser bien una comedia ambientada en el espacio, una obra fantástica futurista, o el mero pretexto explicativo para una película de horror.

¹² H.G. Wells manifestaba un interés por las consecuencias que pudiesen surgir a partir del cambio en la sociedad a través de los nuevos conocimientos, pues el desarrollo de actividades tanto biológicas, mecánicas, intelectuales e incluso económicas eran observables, y ello lo retrata en su obra publicada en 1900: *Anticipations of the Reaction of Mechanical and Scientific Progress Upon Human Life and Thought (Previsiones sobre los efectos del progreso mecánico y científico sobre la vida y el pensamiento humano)*.

Como explica Rick Altman: para comprobar la presencia del género dentro de una película, no se debe conformar con cubrir sólo un aspecto, sea la semántica o la sintáctica, sino ambas; evidentemente en su considerable proporción, pues no se puede hablar de todo un corpus de películas en género puro, en tanto hay que reconocer las fronteras y elementos insertados de otros géneros. Sin perder la esencia, debe contener su característica fundamental.

Para continuar la explicación basándonos en la definición de Bassa y Freixas, entre los puntos a discutir se encuentran en el *rol mítico* de la ciencia-ficción; los alcances del género al cuestionar los modos de vida de sociedades presentes, futuras o lejanas; la concepción del hombre como habitante del universo, y por ende la noción que tiene de sí mismo.

LO MÍTICO.

Los mitos son ficciones creadas a partir de hechos o tiempos no aclarados históricamente, por lo que adquieren una noción de tipo religiosa en la que se presentan divinidades, héroes y objetos cargados de significación. Desde los griegos, los mitos se observan como ‘relatos’ con un toque divino y extraordinario. “El término ‘mito’ se aplica siempre a algo que parece ser extraordinario, fabuloso, ejemplar y memorable, aunque tal vez poco objetivo [...] Lo mítico aparece aureolado de un halo de fantasía y elevado al ámbito de lo imaginario, y puede ejercer un mágico y poderoso encanto sobre nuestra actitud ante el mundo”¹³ (sic.)

El mito, a diferencia de lo que podemos considerar como “real u objetivo”, se avoca a las preocupaciones fundamentales del ser humano, los *misterios de la vida y los retos de la sociedad*¹⁴; son referentes que se ubican en la tradición humana y muestran el ‘origen’ divino y por tanto religioso en el que se insertan las creencias y permanecen a expensas del conocimiento científico. Frente a la estabilidad iconográfica del mito¹⁵, géneros como la ciencia-ficción se han servido de estas *historias arquetípicas*¹⁶ para representar a la humanidad a través de relatos por demás familiares, que se adecuan a nuevos contextos con características especiales.

A lo largo del siglo XX y conforme el materialismo de la ciencia se intensificaba, los escritores del género comenzaron a divisar más allá de la ciencia, en el sentido de los cambios que sus descubrimientos traerían a la sociedad, además en lo ideológico y religioso.

La ciencia había socavado los fundamentos históricos y cosmológicos de las religiones judeocristianas, pero no había conseguido dotar al hombre de un conjunto de valores que fuera más allá de la ética experimental de la investigación científica misma. Al correr el siglo XX [...] fue haciéndose más palpable la necesidad de unos valores superiores a los de la investigación y el desarrollo. Y la ciencia ficción, en manos de autores como Wells y

¹³ Miguel Ochoa Santos (Coord.), *Mito, filosofía y literatura en la modernidad*, México, Ediciones Plaza y Valdés, S.A. de C.V., 2003, p. 14.

¹⁴ *Ibid.*, p. 16.

¹⁵ La estabilidad iconográfica del mito se refiere a la constancia del tema para adecuarse a tiempos y espacios distintos, debido a que permiten replantear las esenciales preocupaciones humanas.

¹⁶ Scholes, *op. cit.*, p. 183.

Stapleton, acabó convirtiéndose en el lugar donde se podían presentar de forma especulativa esos valores, contrastarlos y por último abogar por ellos.¹⁷

La ciencia miró hacia la teología e intentó vislumbrar la conducta humana de cara a los nuevos avances y logros, poniendo en el centro lo que Scholes denominara *un desafío a la idea de Dios*, pues en ella confluía la materia y el espíritu, tal como C.S. Lewis sugería. Así, algunos temas y mitos referentes al papel del ser humano en el universo, ponen de manifiesto la ética de la ciencia y presuponen una postura moral.

Aunque para muchos críticos el rasgo distintivo de la ciencia ficción es la extrapolación técnica rotunda, el uso y la creación omnipresentes de mitos de toda especie nos recuerda que la ciencia ficción, por encima de todo, es ficción humana, y esto le lleva continua e ineludiblemente a examinar los símbolos que están en la base de la concepción que tenemos de nuestro mundo y de nosotros mismos.¹⁸

Lo mítico dentro del género no sólo se presenta por volver a los arquetipos, actualizando en ellos lo fantástico y lidiando a su vez con la experiencia científica; del mismo modo lo mítico ya no se observa únicamente en héroes o capacidades extraordinarias (aportadas por la ciencia), también se observa en el propio papel que se le da a lo científico. La noción sobre lo científico se considera debido a los resultados percibidos, es decir lo creado a través de la ciencia bajo la técnica. Podemos conocer sobre los avances científicos porque se informa de ello o es comprobable, pero en mayor medida somos incapaces de explicar el funcionamiento incluso de tecnología bastante usada, es por ello y como lo explican Bassa y Freixas, lo científico tiene algo de mítico:

[...] la mentalidad general confía –desde hace un siglo– y espera cualquier cosa de la técnica, pues todo es –puede ser– posible. Por ello la ciencia ha adquirido una condición mítica, dado que obtiene milagros que no entendemos pero sabemos (reconocemos) humanos. Y cualquier especulación, por descabellada que resulte, si posee la coartada científica, si está imbuida por la mítica que la recorre, será inevitablemente verosímil.¹⁹

Mientras lo denominado como mítico hace referencia a una respuesta divina frente a lo desconocido, es aceptada como tal por contener los elementos más fundamentales que brindan de sentido la existencia; la ciencia ante dicho tenor, se coloca bajo este reflector intentando, con el saber humano, mostrar una posible respuesta a ‘lo desconocido’, manteniendo a la vez la línea fantasiosa, cuando aún no cuenta con el referente en ‘la realidad’.

LO TÉCNICO.

Los esfuerzos por lograr la ya mencionada verosimilitud y la preocupación del género por desarrollar técnicamente argumentos, conducen inevitablemente a mirar las bases tecnológicas sobre las que se construye el cine y su eventual desarrollo. De esta manera J.P. Telotte menciona sobre estas películas *más que cualesquiera otras, reflejan la tecnología*

¹⁷ *Ibid.*, p. 54.

¹⁸ *Ibid.*, p. 187.

¹⁹ Bassa, *op. cit.*, p. 30.

que las hace posibles, pero al hacerlo, dichos filmes también conducen a nuevas temáticas, permitiendo bosquejar gráficamente argumentos con mayor capacidad, que en ocasiones parecen rebasar la propia idea del verosímil en la imagen proyectada. La paradoja de la ciencia-ficción se incrementa por el término ‘cine’, que vuelve particularmente ficticio el argumento y a la vez posible por el desarrollo técnico implementado para producirlo.

La distinción entre la ciencia y la base tecnológica de los argumentos en las películas con respecto a la tecnología que se implementa en la industria cinematográfica para hacerlas visibles, muestra reciprocidad que provoca en el espectador la impresión de que “todo es posible”, no sólo por la trillada frase de la “fábrica de sueños”; sino por la misma ciencia, que con sus espectaculares ideas del *¿qué pasaría si...?* entroniza la posibilidad en el mundo real e incluso es capaz de invitar a la reflexión sobre nuestros propios logros como especie.

Las películas al presentar ‘lo científico’, son capaces de mostrarnos la probabilidad y situaciones hipotéticas en tiempo y espacio varios, a su vez que experiencia explícita, contribuyendo incluso a la mítica de la ciencia, pues a pesar de no comprender en su totalidad cómo funcionan los fenómenos que la pantalla expone, nos conformamos con la explicación dada por el representante de bata blanca.

Lo técnico y lo tecnológico se convierten en poderosos instrumentos para producir el género, pues en la medida de lo solicitado por la imaginación, se van creando nuevos modos de realización, al grado que muchas películas requieren de mayor trabajo en computadora y programación especializada que la filmación en espacios reales, esto ocurre en casos como *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) y *The Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999). “... el cine de ciencia ficción, parece deber su atractivo al hecho de que se presta a las capacidades más imaginativas del medio cinematográfico; a su habilidad, mediante lo que se conoce generalmente con la expresión «efectos especiales», a darle forma y existencia a la imaginación.”²⁰

El empleo de los efectos especiales y su auge debido a las posibilidades que genera, han sido tema discutido, sobre todo en el cine norteamericano con productos industriales que dieron prioridad a la espectacularidad sobre los contenidos, es entonces cuando surgen filmes en donde el espectador se deleita con lo extraordinario de la imagen, a la vez que se pierde en un argumento simplista y ordinario. De lo anterior, muchos filmes como *La guerra de las galaxias*, (*Star Wars*, George Lucas, 1977), no son más que despliegue de efectos especiales, en el cual el argumento tiene más que ver con el fantástico que con la ciencia-ficción. “En lo que concierne a la elaboración del sistema de construcción del espectáculo no queda sino desplazar el centro de atracción hacia lo que es necesario, antes considerado como accesorio o suplementario...”²¹ Muchas de las películas de ciencia-ficción son confundidas en tanto que disponen de una fuerte dosis de efectos especiales, pero como se ha observado en los apartados anteriores, el género va más allá de lo visualmente atractivo.

Este modo de hacer cine, no se limita a la eventual sofisticación de la técnica para la creación de efectos especiales, posibilita la inversión en los procesos cinematográficos en su conjunto, apoyando no sólo en costos de producción, también a dotar de todo un estilo al

²⁰ J.P Telotte, *El cine de ciencia ficción*, Madrid, Cambridge University Press, Traducción de José Ángel Parra, 2002, p. 12.

²¹ Joaquín Romaguera y Homero Alsina, *Fuentes y documentos del cine*, Barcelona, Gili, 1980, p. 72.

filme, y ese grado de desarrollo y aplicación es capaz de lograr resultados como *Sin City* (Frank Miller, 2005) y *300* (Zack Snyder, 2007) que no pertenecen al género.

Asimismo el avance cinematográfico a la luz de los logros del presente, apoya la idea de Susan Sontag, quien a través de su ensayo *The Imagination of Disaster*, menciona un aspecto fundamental, el pensamiento acorde al contexto histórico: "... las películas de ciencia ficción hunden sus raíces en una triada fundamental: razón, ciencia y tecnología; es decir, en un modo concreto de pensar, en un corpus de conocimiento que deriva de ese pensamiento y en una instrumentalidad producida y reflejo de ese conocimiento"²²

La pantalla a través de la narrativa e iconografía, conduce la pregunta científica hacia el devenir de la humanidad. A partir de las reflexiones que alimenta, la ciencia-ficción exhibe argumentos sobre los posibles logros de la humanidad y a su vez, los produce, si no palpables sí visiblemente, involucrando la reflexión acerca de los límites a partir del conocimiento adquirido o adquirible; cuestiona el papel del hombre en el infinito espacio exterior; y muchas otras interrogantes dentro del espectro de la ética, filosofía y religión.

LO ICONOGRÁFICO.

La imagen, elemento que corre fotograma a fotograma cayendo en la complicidad de la trama, muestra una serie de ideas entremezcladas con lo audible. Las imágenes, fuentes visuales que el cerebro capta, guían a un significado. Muestran, exhiben, proyectan y representan parte de una realidad cognoscible. El cine vive alimentado de ellas, pero no lo hace al azar, establece un orden para trazar las historias y llevarlas por medio de una narrativa a la comprensión de su argumento.

En su teoría de los géneros cinematográficos, Rick Altman nos habla de las dos categorías como formas por las cuales se puede identificar una película bajo un género específico. Al tratar de la semántica, refiere a temas o tramas, escenas clave, tipos de personaje, objetos, planos y sonidos reconocibles, es de esta manera como podemos entender lo iconográfico.

La iconografía versa como un método descriptivo para reconocer los elementos que componen una imagen, dichos elementos perceptibles contribuyen a la clasificación, estableciendo referencias para un análisis más profundo, en este caso, para la obra cinematográfica.

Así como Rick Altman señala los elementos que constituyen la parte iconográfica dentro de los géneros cinematográficos, J.P. Telotte indica que a pesar de existir una iconografía especial en los filmes de género, es indispensable mirar hacia los significados acordes con la época de producción. Tener noción sobre el papel que juega la iconografía de las películas de género, sea por el grado de importancia para la trama y el tipo de lectura requerido (como parte fundamental o como mera ambientación), contribuye a minorizar los debates sobre los límites de los géneros cinematográficos.

La iconografía de la ciencia-ficción está directamente emparentada con las temáticas y la tecnología. Desde Méliès se observan cohetes, científicos y lugares completamente extraños, hablese del espacio. Al paso de la historia del cine al tiempo que la versión literaria, la iconografía del género se ha extendido, encontramos robots, máquinas (trabajo mecánico), experimentos, laboratorios, ciudades y transportes futuristas, extraterrestres,

²² Susan Sontag, *Against Interpretation and Other Essays*, Nueva York, Dell, 1966. [Contra la interpretación], Madrid, Alfaguara (Textos del escritor), 1996 2ª ed] citada en Telotte. *op. cit.*, p. 29.

armamento y tecnología sofisticados. Ver estos rasgos visuales en una cinta no es, en lo absoluto, un modo por el cual se designe a una película como perteneciente al género de ciencia-ficción; sólo nos habla de la superficie o apariencia, pero como lo señala Altman, se debe ir al fondo y en este caso a la estructura (sintaxis) y como lo indica Telotte, "... esos iconos o convenciones genéricas nunca han servido de modo satisfactorio a la clase dirigente de la crítica y, en menor grado, incluso al pensamiento popular para definirlo como una forma específica, como algo que categorizaríamos sin dificultad y, por lo tanto, que se puede estudiar de modo sistemático."²³

De esta manera se explica por qué varias películas pueden pasar de un género a otro sin aparente problema, o bien son confundidas y consideradas como parte del género de ciencia-ficción a pesar de no contener la pregunta científica. *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), presenta una iconografía que comúnmente es asociada a la ciencia-ficción. Se observa desde la primera escena una nave suspendida en un sistema acuoso, (en apariencia el espacio exterior), un traje espacial en tonos plateados, tecnología en comunicación, teletransportación y mundos extraños; sin embargo considerarla como una película del género podría requerir mayor profundidad, pues no existe a lo largo de la cinta la pregunta científica y sí, por el contrario elementos de fantasía como la lucha entre el bien y el mal, peleas entre ángeles y personaje en extremo malvados, muy *ad hoc* en las películas del fantástico. Este tipo de películas utilizan la iconografía para crear ambientes, como un elemento que genera un estilo o colocan la historia en un lugar y espacio, pero no corresponden necesariamente al eje conductor de la trama.

Pensar en el grado que ocupa la iconografía para el filme es de suma importancia para una película de ciencia-ficción, pues se muestra indispensable en tanto corresponda a la pregunta científica; en ocasiones sólo funcionará como el espacio donde se desarrolla la trama. Por ello, observar cuál es el fundamento por el que existen estos elementos iconográficos en una película es un indicador al momento de clasificar en un género específico.

Películas como *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), presentan la nave espacial, científicos realizando investigaciones, trajes de astronauta, el androide, el extraterrestre y el espacio exterior como fondo; dichos elementos son fundamentales para responder cómo puede existir la vida extraterrestre y la posible relación que se establece con la vida humana, entre otras interrogantes como la importancia del 'descubrimiento' para los gobiernos en la Tierra, entremezclado con los problemas éticos que ello representa. A su vez, un filme de esta magnitud se adentra a los límites con otros géneros, como el de terror, pues se inserta en el inconsciente tomando como coartada, además de la oscuridad, la extrañeza de *Alien*, comprometiendo el temor frente a lo desconocido.

TEMÁTICAS DE LA CIENCIA-FICCIÓN.

Al tener como punto de partida la pregunta científica, la ciencia-ficción ha encontrado a su paso un semillero de posibilidades, conformando así un corpus de temas que se extienden como raíces, muchas veces entramados en los cuales desfila iconografía tan variada, no necesariamente cerrada a una sola alternativa.

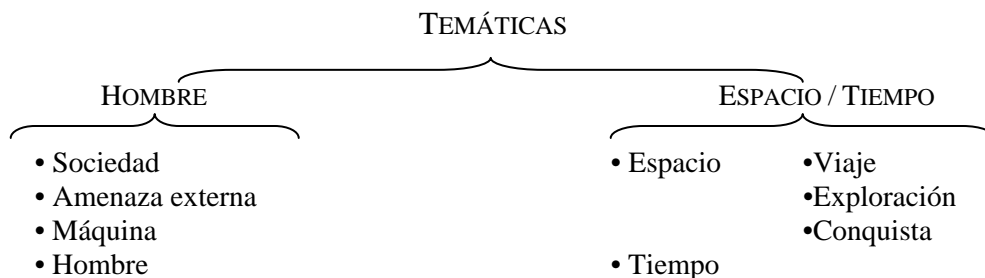
²³ *Ibid.*, p. 14.

Tras la revisión histórica, la pregunta *¿qué pasaría si...?* ha abierto una gran cantidad de vías y respuestas entre el plano más técnico hasta lo filosófico. Autores sobre la ciencia-ficción, como Jean Gattégno, Robert Scholes, J. P. Telotte, entre otros, señalan cuadros temáticos diversos que comprenden a *grosso modo* la visión histórica del yo (humanidad), el progreso tecnológico, las consecuencias frente al empleo de la ciencia y la tecnología, otros mundos y el espacio-tiempo.

Bassa y Freixas, basados en las estructuras de Gérard Lenne, marcan una clasificación de siete temas ejes partiendo desde el punto de vista de la afectación del *hombre*, es así como sitúan: *el tema doble* (dualidad), *el mal*, *la monstruosidad*, *antropomorfismo*, *alteraciones del cuerpo humano*, *la supervivencia* y *el viaje*.

Concentrando estos puntos de vista y la experiencia perceptual sobre filmes del género, se puede proponer un cuadro de las temáticas más representativas de la ciencia-ficción, mencionando 'representativas', debido principalmente por el desarrollo de los temas base (de acuerdo con el criterio: *el hombre* (yo) y *el espacio-tiempo*), de los cuales se han elaborado nuevas preguntas y rumbos con nuevas posibles respuestas.

Partiendo de un punto de vista externo, lo suficientemente alejado de los elementos de estudio, existen dos temas fundamentales que participan como la base de todos los demás posibles: el primero *el hombre*, refiere a él mismo y sus relaciones, sea con la sociedad, la amenaza externa, con la máquina (prueba de su ciencia y tecnología) y consigo mismo; el segundo, *espacio-tiempo*, contempla a los mundos ajenos, el viaje, la anticipación y la conquista del tiempo.



HOMBRE

La humanidad, concepto general concentrado en la figura particular del ser humano: 'el hombre', significa el principio por el que se mueve la ciencia-ficción; razón por la cual la ciencia en sí misma es una creación, como se ha explicado, un sistema de pensamiento generado por 'el hombre'. Es de esta forma que el avance y el progreso, así como sus resultados inmediatos y a largo plazo, son preocupaciones desplazadas al género: cómo se afectará el hombre frente a lo desconocido (sea de origen propio o extraterrestre), cuáles serán sus reacciones y el camino (hipotético) que tomará. La clave de esta categorización versa en la relación que guarda 'el hombre' con sus preocupaciones, con el avance sobre lo desconocido; teniendo por herramienta su conocimiento, sistema de valores, filosofía, poder, entre otros factores.

EL HOMBRE EN RELACIÓN CON LA SOCIEDAD.

La contribución del darwinismo en la teoría humana, ha representado un significativo punto de vista, pues la evolución de las especies mantiene viva la idea de la carencia de un mundo estático y por lo tanto, modificable. Los cambios que ha de sufrir el ‘hombre’ como especie son desconocidos, ello hace considerar que un escalón adelante en su evolución implica inevitablemente modificaciones en su conducta, y evidentemente el cambio de su entorno. Una gran cantidad de escritores de ciencia-ficción se tomaron la tarea de vislumbrar, en este fértil campo temático, nuevas estructuras sociales acordes con el desarrollo del conocimiento.

El avance científico y tecnológico parece romper creencias acerca de la idea romántica de las explicaciones sobrenaturales. La humanidad encuentra en el conocimiento una luz para descubrir su entorno e incluso perder miedo para lanzarse a la oscuridad del espacio futuro. Las relaciones cambian en tanto se modifican las estructuras de pensamiento y valores. Se rompen o establecen nuevos tabúes y las relaciones de poder generan nuevas relaciones de trabajo, control, practicidad e incluso sobrepasan el amor y espíritu.

Primero fue la ciencia y la tecnología, a su vez que las teorías existencialistas se desarrollaban: los procesos de imaginar un mundo futuro parecían cada vez más necesario en su aparente proximidad. Las revoluciones estructuraron, a fin de comprender el vertiginoso proceso de la era de las máquinas, teorías como el socialismo, que trataba de un mundo planificado y la búsqueda de ese proceso para llegar a la felicidad y libertad humanas. Al pensar en los efectos de estos procesos y sus implicaciones sociales, H. G. Wells, en su búsqueda de la reflexión, inaugura la *anticipación científica* y con ella narraciones de sociedades modernas arrastradas por los efectos de sus creaciones desenfrenadas.

Al introducirse la practicidad y el mecanicismo, predominaron las anticipaciones, es decir, las visiones sobre la sociedad, que si en un principio parecían extraordinarias en tanto más modernas, versaban también sobre la degradación de la calidad de vida de los hombres. La facilidad y sencillez aparente en los procesos, la comodidad que las máquinas aportaban al trabajo cotidiano y una posible estabilidad económica hacía creer que el mundo futuro era mejor que el presente gracias a la evolución humana.

La enajenación predomina en estos relatos, al tiempo que se observan características tales como la división de clases cada vez más polarizadas, en las cuales los valores culturales se convierten en un bien de la élite (*Metropolis*, Fritz Lang, 1926); el entretenimiento, los placeres, la ética y moral quedan relegados y el bien mayor ‘la ciencia’ es la dadora de “felicidad” en el mundo.

Así surge la corriente utópica/distópica. La primera referida a modelos de deseos humanos, en donde hay una imposición social de orden y progreso que se hace presente de forma consciente o inconsciente, buscando pretendidamente el bienestar. La segunda, cuestiona las reacciones sobre el primer modelo, sobre los conflictos que puede traer esa desviada forma para obtener la “felicidad”. Obras muy características son *THX 1139*, (George Lucas, 1969) y *Un mundo feliz* (*Brave New World*, Leslie Libman- Larry Williams, 1998), tanto en su versión literaria (Aldous Huxley), como cinematográfica.

La opresión científica, el poderío del Estado y el sometimiento de la voluntad propia, son elementos que predominan en este tipo de argumentos, sobre todo por enfatizar el orden y esquematización del método científico, dejando de lado las emociones y valores

humanos. Así el amor y placer son duramente castigados, el lenguaje y la cultura destruidos y el ‘hombre’ pierde, a la luz de la tecnocracia, hasta el libre albedrío, pues funciona en un sistema estructuralista en donde cada individuo es un engranaje con una función específica, símil al funcionamiento de una máquina.

Al reprimir los valores fundamentales, se guía hacia la muerte de la humanidad en un mundo ateo que prefiere la eutanasia, la hibernación, la metempsicosis (cambio de cuerpo) y la inmortalidad. La mayoría de estos relatos se inspiran en la búsqueda de la libertad, el regreso del hombre a su estado natural, en donde recuperará la capacidad para crear y dejar de ser sólo un número en la inmensidad de la estructura social.

EL HOMBRE EN RELACIÓN CON LA AMENAZA EXTERNA.

El concepto de *otredad* ha alcanzado un nivel más lejano que la relación entre el individuo y otros sujetos, en este caso se extiende a la relación entre el ‘hombre’ y un tipo de vida completamente distinta.

Autores sobre ciencia-ficción señalan que la amenaza externa parte de los temores de la humanidad para enfrentarse a lo desconocido, teniendo como herramienta sus avances en técnica y sistema de pensamiento. Socialmente hablando, la entrada de ideas comunistas se ha relacionado a la producción de este tipo de filmes, debido a que la “amenaza externa” se refería a la intromisión de un sistema de pensamiento diferente, que parecía romper la idea de un mundo moderno y progresista.

Pese a la idea de fondo antes mencionada, en pantalla los argumentos en este campo temático versan sobre extraterrestres o fuerzas que atacan a la humanidad, sea para someterla a sus principios, o bien como el mero enfrentamiento de civilizaciones distintas que revelan las debilidades de la humanidad, así como las considerables ventajas que posee.

El juego de la supervivencia conlleva a un enfrentamiento de tecnologías, a su vez que de sistemas de pensamiento y creencias. Como regla general, son tres los puntos de vista en la idea bélica o de enfrentamiento: sea que la humanidad es atacada, explore otros mundos, o bien como la fiel observadora de disputas entre otras civilizaciones.

En el primer supuesto se observa al ‘hombre’ explorar mundos lejanos, al encontrar vida extraterrestre se siente amenazado y la destruye. Relatos como *Los primeros en la Luna* (*First Men in the Moon*, Nathan Juran, 1964), exploran una civilización distinta, su modo de vida y estructura sociales, por lo regular se trata de sistemas carentes de libertad y bastante organizadas cual hormiguero.

El segundo tipo es identificable cuando los extraterrestres visitan la Tierra, sea porque ésta les parece adecuada para la supervivencia y ven a la humanidad como un débil rival; o bien para anunciar el cuidado que los hombres deben al planeta que habitan, pues de lo contrario se destruirá a sí mismo *El día que paralizaron la Tierra* (*The Day Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951), es el ejemplo más claro.

En cualquiera de los casos, este tipo de filmes contribuyen a dar cuenta que la tecnología no lo es todo y a revalorizar al ‘hombre’ hasta su esencia. Al presentar civilizaciones más avanzadas, normalmente los filmes retratan a la *otredad* como monstruos, aberraciones o seres proteicos que han degenerado, “... la fealdad, la necesidad y el salvajismo de los otros sólo sirven para hacer resaltar la belleza, la grandeza y la

sabiduría del hombre.”²⁴ Es una forma de reflejar lo que podemos llegar a ser gracias a las guerras, el poder, la destrucción del medio ambiente, entre otros.

EL HOMBRE EN RELACIÓN CON LA MÁQUINA.

La preocupación de muchos autores y cineastas de ciencia-ficción por tomar la figura de la máquina y el robot va más allá del *gadget*, aportando a la trama un elemento futurista y el conocimiento científico. Desde Mary Shelley con *Frankenstein* (1818) hasta películas de género como *The Terminator* (James Cameron, 1984), se nos presentan argumentos en los que se expone la preocupación del hombre sobre sus creaciones, ya sea que las mira como herramientas o hasta como un opositor.

Hay dos rasgos para conocer esta relación, el primero trata sobre las máquinas con función proteica, esto es, como extensión del ser humano: mediante estos artefactos se realizan tareas específicas al mismo tiempo que ayudan al hombre a llegar más allá de lo que el cuerpo en su condición natural le permitiría, por ejemplo, al espacio. Este tipo de relación es la que se guarda principalmente con el transporte y las comunicaciones, sobre las cuales el ‘hombre’ ha programado u operado manualmente.

El segundo aspecto refiere a la máquina como una creación de ‘vida’, por la que el ‘hombre’ toma el papel de creador y refleja en los nuevos ‘seres’ sus inquietudes sobre su propia existencia; crea prototipos sobre lo que él mismo podría ser y no es, casi fantásticamente, agregando o quitando elementos. “That power exercises its seductive potential by, on the hand, offering to make us more than we are –to grant us a nearly divine sway over life and death– while, on the other hand, fundamentally devaluing human nature translating the self into little more than raw material for the experimentations of a science spirit.”²⁵

Frente a este último aspecto, cabe mencionar que los seres humanos se han preocupado tanto en descubrir e inventar, sin tener una clara noción de las fuerzas que crean y en todo caso, si éstas pueden volverse en contra suya. Ejemplos tan variados, desde Maria en *Metrópolis* de Lang, el súper computador HAL-9000 de Kubrick; los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982); *Robbie* en *Yo Robot (I Robot)*, Alex Proyas, 2004); los clones de *El Sexto día (The 6th Day)*, Roger Spottiswoode, 2000) y la súper red informática de *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999); son sólo una parte de las inquietudes respecto al límite humano e incluso sobre su evolución o extinción.

EL HOMBRE EN RELACIÓN CON EL HOMBRE.

Una más de las corrientes principales de este grupo de relaciones, es la que guarda el hombre consigo mismo. Al respecto, se trata de incorporar las inquietudes humanas con respecto a su papel en el universo, destacando incluso rasgos de su propia identidad y aspectos filosóficos relativos a Dios, el proceso de evolución desde sus orígenes e interrogantes sobre el futuro.

Un hemisferio místico en dónde se destaca el papel del héroe, las aventuras para reflexionar sobre el poder del hombre sobre el ecosistema, la certeza del rumbo tomado y el

²⁴ Jean Gattégno, *La ciencia ficción*, México, Fondo de Cultura Económica, 1985, p.102.

²⁵ J.P. Telotte, *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*. Illinois. University of Illinois Press. Urbana and Chicago, 1995, p.18.

grado de la enajenación son aspectos planteados para “sobrellevar”. Es la relación que se observa cuando un sólo hombre es capaz de representar a toda la humanidad; a través de él podemos esbozar a toda la especie, tomándolo como estandarte y fiel representante del mundo que habitamos.

Las teorías que nuestra ciencia ha arrojado a través de los siglos, se ponen a prueba en múltiples ocasiones, sea para ponernos en manos de seres más avanzados, como experimento, juego o una más de sus creaciones; hasta el grado en que nuestro creador sea algo completamente distinto a nosotros, en semejanza y complejidad. La vuelta a las raíces más simplistas representa otra línea, donde los valores son el primer motor, la especie se muestra con inocencia y regresa o renace para tomar un nuevo rumbo.

Las películas inscritas en el género pueden presentar entremezcladas varias de estas relaciones, posiblemente teniendo una de ellas como eje conductor; ninguna excluye a la otra, más bien permiten esbozar estas relaciones un tanto más complejas, en donde la pregunta científica arroja múltiples posibilidades, a la vez que funcionan como recipiente para depositar nuestras dudas más existencialistas.

De todos los géneros cinematográficos, la ciencia-ficción es la que permite abordar los temas preocupantes, simples y extremistas que ningún otro género. Es el cúmulo de filmes que permiten dudar, imaginar, crear, recrear, criticar los efectos más internos de la psique, las inquietudes religiosas e ideológicas, las estructuras sociales, las decisiones ambientales, los progresos, las derrotas, políticas de gobierno, esquema de valores y grados de crueldad que habitan en la humanidad.

ESPACIO/ TIEMPO

El hombre ha salido de su mundo para explorar. Ya no se conforma con permanecer en el sitio que le vio nacer, tiene el deseo de explorar otras regiones, nuevos lugares. Las películas de ciencia-ficción han sabido ser un escenario inagotable, en donde se permite visitar múltiples lugares poco familiares, pero cabe aclarar que existe una diferencia entre lo considerado como fantástico de lo que está dentro del género que nos compete.

Los lugares extraños o exóticos, por no ser observables en el ‘mundo real’, podrían parecerse fantásticos la mayor parte del tiempo, el género los hace reconocibles para sí, en tanto el argumento nos lleve de la mano como un elemento para contestar momentáneamente a la pregunta científica. De esta manera se nos presentan los mundos ajenos, aquellos que son objeto de exploración y permiten encontrar la relación que guarda el lugar en el que habitamos con el resto, destacando las diferencias físicas del lugar, así como el tipo de vida que allí se produce.

La relación es variable en tanto el objetivo de este choque entre lo conocido y extraño. Para estos relatos hay tres tiempos recurrentes: *el viaje, la exploración y la conquista*. Así, las narraciones que exploran este tipo de temática, pueden recorrer dichos tiempos en sus relatos o enfocarse a uno solo, dando por hecho que se han realizado los anteriores, todo ello depende del enfoque que pretenda darse.

EL VIAJE.

El mapa de exploración señala el sitio al que se debe dirigir un grupo de humanos. Tras realizar los preparativos para llegar al punto meta, se debe pensar sobre el tipo de transporte para acercarse al objetivo, el tiempo de translación y el modo por el cual la tripulación

sobrevivirá hasta el fin de la expedición. Así, en esta primera etapa, encontramos a científicos usando o inventando artefactos que permitirán llegar al objetivo: transporte, comunicaciones, robots; el grupo de humanos se maravilla por los artefactos (o debido a lo familiar en su uso, se observa a los miembros del equipo concentrados en su trabajo, mientras la cámara enfoca a detalle la operación); del mismo modo, aspectos psicológicos son evidenciados, por ejemplo el modo cómo este grupo de excursionistas vive durante un periodo relativo de tiempo, confinados en el espacio reducido de la nave. Los tripulantes, son representantes de la Tierra, pueden o no verse asombrados por los lugares que transitan, sea en zonas poco exploradas del mismo planeta, o más comúnmente en el espacio exterior. Este tema permite ahondar en los logros de la humanidad, sea por el avance tecnológico conseguido (ingenio, técnica, ciencia), o bien desde el punto de vista del conquistador, circunstancia que desata preguntas acerca del lugar del hombre con respecto a otras civilizaciones y sus reacciones instintivas o racionales frente a lo desconocido.

LA EXPLORACIÓN.

Una vez que se ha llegado al sitio objetivo, la tripulación inicia un recorrido por el lugar que desconoce, normalmente se recogen datos brutos sobre las características físicas del lugar, por ejemplo la temperatura, los componentes del aire y los niveles de presión. Tras el breve reconocimiento, el equipo comienza la expedición, sufriendo las inclemencias del hábitat, comúnmente adversa, dónde algunos elementos serán reconocidos y otros tomados como muestras en pro de la investigación científica.

Las aventuras que se presentan durante la exploración se deben a seres extraños, alienígenas o algún tipo de criatura similar a los insectos o reptiles, con los cuales los seres humanos combaten. Si bien los seres extraterrestres llegan a ser superiores tecnológicamente hablando, poseen capacidades telepáticas y tienen un grado de organización bien definida; son vulnerables frente a la astucia humana, que aun con sus defectos, valores y contradicciones, puede sortear y vencer los retos todavía desconocidos.

Este tipo de filmes apuestan por lo maravilloso que resulta ver más allá de los límites de lo conocido, muestran la conducta humana desde el extremo de la curiosidad, hasta lo netamente instintivo para la supervivencia. Al momento en que la exploración incluye el contacto con los habitantes del lugar, se puede pasar del simple encuentro-combate a la conquista.

LA CONQUISTA.

La tercera etapa del viaje se caracteriza por el choque entre la humanidad y una civilización distinta. Estos argumentos nos presentan las diferencias en el pensamiento, estructura social, modos de vida, lenguaje, concepción sobre el universo y una serie de aspectos, que al ser contrastados con nuestros esquemas de pensamiento y sistema de creencias, aportan una visión sobre lo que somos, lo que deseamos llegar a ser (incluso tecnológicamente hablando) y preguntarnos si deseamos pagar el costo por ello.

Al representar a los extraterrestres como seres amorfos y repulsivos a la vista, en ocasiones salvajes (si son más atrasados evolutivamente), las películas, sobretudo las estadounidenses, nos dan cuenta acerca de las libertades que el 'hombre' goza: el albedrío, la previsión del futuro actuando en el presente; la conservación de su propia humanidad, el

papel de la tecnología y contratos sociales como el sistema de gobierno. El ‘hombre’ explora, observa, se sorprende de lo que mira. Intenta explicarse el modo en que otras civilizaciones funcionan partiendo de los conceptos manejados para sí. Crea hipótesis desde el origen de la *otredad*, así como la propia y las ideas con respecto a Dios se ponen en duda, o se redondean a modo de ensayo.

Es común que este tipo de filmes se presenten luchas entre las civilizaciones, así la conquista se convierte en el modo de prueba, sea que los extraterrestres busquen conquistar la Tierra (principalmente porque es el último lugar en el universo dónde puede existir la vida); o bien, que los seres humanos al explorar otros mundo se vieron envueltos en una lucha por la supervivencia. Los finales de los relatos sobre el viaje culminan, en el mejor de los casos, en una revalorización del hombre, sus aptitudes, sus fallas, su planeta (medio ambiente); en el peor de los resultados, observen un paso hacia la destrucción de lo que somos, para ser mejores o para perdernos en un final sin esperanza.

Los rasgos presentados a través de los filmes funcionan bien como puntos para la reflexión. A diferencia de otros campos temáticos, los mundos ajenos ayudan a valorar lo que se ve en pantalla y la realidad inmediata. Autores como J.P. Telotte y Susan Sontag han mencionado que estas películas son un reflector de las inquietudes de la época, toman las preguntas frente a lo actual y lo expresan a través de múltiples hipótesis y *hubieras*.

Épocas de guerra fría, ideas comunistas, guerras nucleares, el mal empleo de la ciencia, son algunos elementos del mundo real que son traspasados y puestos en camisas de extraterrestres para dar cuenta de la afectación que la intromisión de dichos temas afectan a la humanidad, simplemente por ser distinto. Temas como la raza y el sexo también tienen cabida en este punto, pues al hacer notables las diferencias se expone el grado de adaptación de la especie y valoración de los individuos y en sí, la humanidad en su conjunto. Muchas de las reflexiones despiertan inquietudes en los espectadores e incluso promueven la inevitable pregunta: ¿y si fuera así la realidad?, esta simple pregunta puede repercutir incluso en temas de interés como ocurre con las películas de catástrofes (inmersas en el género), donde se tocan temas relacionados con el calentamiento global, por ejemplo *El día después de mañana* (*The Day After Tomorrow*, Roland Emmerich, 2004).

EL TIEMPO.

El manejo del tiempo como eje de un relato permite presentar avances científicos o hipótesis de sociedades que aún no existen. Mirar a través del tiempo crea un ambiente en el pasado o en el futuro, anticipación y con todo ello la conquista del tiempo. El tiempo ha funcionado para crear mundo paralelos, confeccionar paradojas, incitar a tomar el control de lo que sabemos no se controla. El tiempo pasa y si podemos dominarlo entonces desafiamos al universo con nuestra ciencia.

Muchos autores de ciencia-ficción, desde H.G. Wells con *La máquina del tiempo*, consideraron a este aspecto como la herramienta principal del género. Ir de cara al pasado, observar con nuestros propios ojos cómo se originó la vida; y en oposición, transportarnos a miles de años tras el deceso de nuestra generación; crea la inevitable curiosidad de cuánto puede cambiar el mundo que hoy disfrutamos. Cómo se desvelará la vida material y espiritual de los seres humanos. En todo caso, si seguimos las teorías evolutivas, qué sigue después de nosotros.

“En un lugar y tiempo lejanos...”, es una frase recurrente en los relatos del género, difícilmente se precisa el tiempo acorde con nuestro sistema de medición o los relatos son colocados al extremo poco conocido que cualquier apreciación del *hubiera* no puede ser completamente negada. Es una de las funciones del tiempo. La conquista del tiempo, además de permitir ver más allá de lo conocido, trata también de la posibilidad del cambio, una esperanza de modificar (expresado en tanto inquietud o ensoñación), lo que somos, los errores cometidos históricamente, o la prolongación de los aciertos. Como varios autores observan, el género es un campo fértil para sembrar cualquier preocupación, resolver dudas y crear infinidad de hipótesis sobre nuestro posible desenlace.

1.2 CINE DE CIENCIA-FICCIÓN ESTADOUNIDENSE.

En las décadas precedentes a los 60s', dentro del cine hollywoodense en materia de ciencia-ficción, se habían experimentado los primeros esbozos influidos por cinematografías extranjeras. Los relatos fantásticos a tenor de Méliès y Fritz Lang eran acariciados por artefactos 'novedosos' como naves e inventos casi mágicos, los cuales encerraban la espectacularidad más que las preocupaciones de la época como en el continente europeo.

La cinematografía estadounidense se dejó llevar por el cine de entretenimiento y retomaba figuras casi míticas como *Frankenstein* y sus secuelas como *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935), con el conveniente terror. Asimismo, los legendarios lugares perdidos como *La Atlántida* se exploraron; las transformaciones asombrosas, monstruos y personajes tipo *King Kong* (Cooper-Schoedsack, 1933), eran la meta para la invención de trucajes fotográficos (gigantismo, enanismo, invisibilidad).

En el periodo de entre guerras, durante los años treinta y la proximidad de los cuarenta varias películas versaron sobre las catástrofes futuras basadas en las acciones presentes y una gran cantidad de filmes *seriales* fueron producidos teniendo superhéroes como protagonistas. Surgen figuras de acción como *Flash Gordon*, *Superman*, *La mujer maravilla*, *Howkman*, *Capitan Marvel*, *Batman*, *El hombre enmascarado*, *Linterna Verde*, *Buck Rogers*, entre otros. La idea de los seriales consistía en hacer que la gente frecuentara las salas cinematográficas a pesar de los problemas económicos que había dejado detrás la *Gran Depresión* del 29 y los conflictos sociales ante la posible intervención en la Gran Guerra hasta entonces europea. Los espectadores podían despejar sus mentes ante la maravillosa esperanza como la aportada por estos hombres y mujeres comunes con cualidades excepcionales; mientras la iconografía de la ciencia-ficción estaba dispuesta acorde con la literatura del género.

Con una fórmula bastante sistemática los seriales lograron mantener la emoción aunque fuese de forma repetida. Así, se convirtieron en un puente que mantuvo la iconografía y las temáticas dentro de la perspectiva tecnológica para los posteriores filmes, aunque también significaron esa manera despectiva de ver el género como menor. Terminada la Segunda Guerra Mundial, ya en los años 50s' la *Era Atómica* provocó repercusiones en la cinematografía estadounidense; por un lado los seriales pasaron a televisión generando éxitos como *The Twilight Zone* y *Star Trek*.

En otro rumbo, las temáticas heredadas al género cinematográfico se relacionaron con los rezagos de la guerra, la experimentación y los efectos de la bomba, por lo que los mutantes fueron comunes: *La mosca* (*The Fly*, Kurt Newman, 1958), *Tarántula* (Jack Arnold, 1955), *Them!* (Gordon Douglas, 1954); los visitantes del espacio exterior rondaban entre nosotros: *Thing from Another World*, (Christian Nyby, 1951), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasión of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956); y se produjeron películas con un ligero sentido psicológico donde aparece el precursor de los androides, robots con inteligencia y súper computadoras, Robby en *Planeta Prohibido*, (*Forbidden Planet*, Fred McLeod, 1956).

LA DÉCADA DE LOS 60S’.

Tras la filmografía multitemática y después de la mencionada época de oro de la literatura de ciencia-ficción, concentrada en la década de los años cincuenta, el siguiente periodo representó el posicionamiento del género dejando atrás la famosa simplicidad de los seriales y logrando subir un escalón hacia la madurez.

Al terminar la Segunda Guerra Mundial se inició un proceso de polarización, en que sistemas de pensamientos dispares llevaron a la creación de dos bloques de conformación social, económica y tecnológica distintas, generando con ello una guerra no declarada directamente (Guerra Fría), pero que apoyaba enfrentamientos locales, bloqueos económicos y las carreras armamentista y espacial. El poder económico alcanzado en Estados Unidos en la década de los cincuenta favoreció la consolidación de la ciencia sobre cualquier otra actividad, al grado que en 1961 la revista *Time* eligió como ‘hombre del año’ al ‘científico norteamericano’.

Durante la posguerra se desarrollaron vacunas y pesticidas; mientras que la electrónica avanzaba a pasos agigantados creando laboratorios como *RCA* y *AT&T*; y en cuestión de ordenadores, *IBM (Internacional Business Company)* implementó las primeras computadoras empresariales, dejando la *UNIVAC* y *ENIAC* muy atrás.²⁶

La Segunda Guerra Mundial también favoreció el uso de nueva tecnología para armamento de alto poder, y al perfeccionar la trayectoria y potencia de cohetes y bombas, el programa espacial fue creado como respuesta de los logros obtenidos por la Unión Soviética con la puesta en órbita del *Sputnik* en 1957. Asimismo la preocupación de los estadounidenses se enfocó en el desarrollo científico y con ello la creación de la *NASA (Nacional Aeronautics and Space Administration)* un año más tarde. Al terminar la guerra y con la permanencia de los residuos de la bomba atómica, la sociedad norteamericana y países orientales ponían en tela de juicio el poder destructivo del hombre con su ciencia.

En Estados Unidos la década de los sesenta representó un periodo de movilidad, en el cual la expansión del estado liberal despertó desde las entrañas de la sociedad: los afroamericanos protestaban por sus derechos como ciudadanos, siendo la abolición del racismo la carta principal de su lucha; los jóvenes rechazaban todo orden y hacían común el uso de drogas y el sexo sin restricciones, al tiempo que protestaban por el intervencionismo estadounidense y la guerra en Vietnam; la oposición al reclutamiento militar ocasionaba desertión y exilio; las minorías como indígenas, latinos, mujeres y homosexuales luchaban por lograr reconocimiento y respeto a sus derechos. En este orden de ideas, lo político estuvo marcado por el asesinato de John F. Kennedy (1963), la política de continuidad de Lyndon Johnson y la idea de un ‘buen porvenir’ con Nixon y Kissinger.

El contexto de la etapa de ajustes a la llamada libertad, se expresó en el cine de ciencia-ficción a modo de evasión de los conflictos sociales y la guerra de manera directa, al mismo tiempo que preponderaban el papel de la ciencia y hacían clara alusión a las invasiones y situaciones que podían vulnerar el estado de bienestar.

²⁶ *UNIVAC (Universal Automatic Computer)*. Primera computadora Automática Universal desarrollada por la Remington Rand con almacenamiento en cintas magnéticas para procesamiento de datos para la Oficina del Censo, predicción de las elecciones de 1952 y la cadena televisiva CBS, que permitió establecer cálculos más rápidos que la *ENIAC* de 1946.

Las contradicciones de la época chocaron con la temida realidad, por ejemplo, la exploración del espacio que hasta entonces parecía sólo un tema del *argot* fantástico de la más ingenua manufactura, se convirtió en la bandera que podía mover la balanza en pro de la hegemonía total. La cinematografía del género se enfocó primordialmente a la exploración de lo desconocido para hacer notar que la Tierra, (o en su caso Estados Unidos) posee libertades que deben ser conservadas; de igual forma se estimulaban los viajes en el tiempo preponderando las investigaciones científicas extraordinarias envueltas de explicaciones pretendidamente lógicas.

Hacia el final de la década se observó un cambio acerca del porvenir de la humanidad, un rompecorte en la historia cinematográfica de la ciencia-ficción impulsado por Stanley Kubrick, como un llamado a las preguntas fundamentales acordes a la época sesentera, al mismo tenor que la época de oro de la ciencia-ficción literaria lo hiciera en los años cuarenta y parte de los cincuenta²⁷; el retorno de la reflexión profunda casi ideológico-religiosa; así como un futuro visualmente impactante y bien logrado. *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) ha sido considerada como un referente fundamental de la época que contribuyó a la respetabilidad del género, su salida de la serie B y la fuerte disposición de la industria para invertir en tecnología para la producción visual más que en cualquier otra época.

El camino fue indicado por Kubrick y su continuación en los años venideros interpretado por George Lucas y Steven Spielberg principalmente, quienes dieron un nuevo fundamento al género, sea como un disfrute tecnológico mezclado con historias fantásticas... quizá... dejando más a un lado el aspecto científico para mantenerse únicamente en el *¿qué pasaría si...?*

PRODUCCIÓN FÍLMICA DE LOS 60S’.

Las películas que se despliegan en los próximos diez años son de dos tipos: de producción independiente o *serie B* y las producciones de los grandes estudios hollywoodenses. La *serie B*, cuyo bajo presupuesto pronunciaba argumentos simples, ‘entretenidos’, mezclados con terror y destinados a programas dobles para un público poco exigente, caían en lo fantástico y la pregunta científica apenas se tornaba como pretexto o artilugio. Asimismo los decorados de estudio y los monstruos interpretados con torpes movimientos de botargas, producían poca o nula temeridad, como en el caso de *Voyage of the Prehistoric Planet* (Curtis Harrington, 1965) y su versión editada o ‘agregada’ *Voyage to the Planet of Prehistoric Woman* (Derek Thomas, 1968).

Los argumentos podían ser de cualquier índole, hasta adaptaciones de cuentos infantiles, y el efecto de la ambientación ‘exótica’, daba el tono ‘científico-ficticio’ entre trajes espaciales y reminiscencias del pasado o futuro inverosímiles. En el caso de estas películas se observa el avance tecnológico a través de robots y transportes flotantes, vestimenta fabricada con materiales metálicos y plastificados; así como la realización de las pruebas científicas y mediciones atmosféricas antes de descender de la nave para explorar los nuevos territorios. Los astronautas fungen como exploradores, quienes recolectan vegetación y líquidos del lugar para analizarlos en la Tierra y se enfrentan a peligros como erupciones volcánicas, fuertes lluvias y temblores, además del encuentro con las criaturas del lugar con armas de alto poder.

²⁷ Ver historia del género literario en Anexo: “Hacia el origen de la ciencia-ficción.” p. 12.

Películas como la independiente *They Saved Hitler's Brain* (David Bradley, 1963), con un argumento científicista, trata sobre la reanimación del cerebro de Hitler para continuar con los planes de la conquista aria. Películas en condiciones semejantes representaban un cúmulo de buenas intenciones, pero sin lograr una verdadera trascendencia debido a que la iconografía establecida por los grandes estudios, difícilmente se lograba por los independientes, y en el caso de directores de *serie B*, el reciclado dejaba mucho que desear, pues se mezclaban decorados y utilería de producciones diversas. Por su parte, el toque científico que debía ser la más viable apuesta de estas producciones, se perdía a lo largo de la trama, lo que provocó un desprecio al género por parte de la crítica, que consideraba a las películas de ciencia-ficción como producciones de tercera categoría.

A su vez, los grandes estudios utilizaban el género como pretexto para la espectacularidad de los efectos especiales y trucajes fotográficos logrados a la fecha, con argumentos hilados por la pregunta científica fantasiosa, siendo predilectas las temáticas sobre *el viaje-tiempo* y las relaciones del *hombre con la ciencia*, y *la amenaza externa*; mientras que los argumentos tenían una estructura más rígida y sistemática parecida a los seriales de la época precedente. Los directores de los estudios contaban con trabajos en otros géneros, sobre todo en el de terror, fantástico o de aventuras, motivo por el cual tenían un ingenioso manejo de la fotografía y superposición de las imágenes para representar argumentos basados en novelas de H. G. Wells y Julio Verne.

Trazando las temáticas más significativas en este decenio, como se ha mencionado con antelación, *el espacio-tiempo* significó un enigmático objetivo a explorar ya que permitía traer al frente una serie de hipótesis sobre el futuro de la humanidad, en contraste con el mundo 'ordinario', sombrío debido a la tensión de las guerras y los conflictos políticos, sociales y económicos.

Creada a partir de una hipótesis sobre la cuarta dimensión que sugiere: "el tiempo modifica el espacio", *La máquina del tiempo*, también denominada como *El tiempo en sus manos* de George Pal (*The Time Machine*, 1960), trata sobre un instrumento capaz de resolver la pregunta científica: ¿puede el hombre controlar su destino? Bajo el contexto de "la guerra británica en Sudáfrica contra los Boers", la trama guía al espectador hacia la búsqueda de un futuro más alentador, lejos de las guerras y la destrucción del hombre por el hombre, así se menciona en el filme: "...se le pide a la ciencia que invente armas más eficientes para despoblar la Tierra..." Sin una profunda explicación sobre el mecanismo de la máquina del tiempo, sólo se describe el modo de operación, el director guía el viaje temporal con los cambios en la moda femenina y el paso vertiginoso del sol y la luna que se observan a través de un ventanal. Progresivamente, Pal guía la narración hacia la destrucción que el hombre ha hecho a su ambiente hasta conducir a la raza humana a un mundo carente de libertad, debido a la pérdida del conocimiento científico y humanístico, valores preponderantes a la condición racional del hombre.

Una característica destacable de la cinta, se refiere al escepticismo mostrado por los científicos frente a una nueva hipótesis, al grado de considerarla disparatada a pesar de las racionalizaciones que guiaron a su conformación. La valorización del avance científico y tecnológico de la humanidad parece ser el eje profundo de la trama, que concluye enfatizando la necesidad del hombre por descubrir su mundo, pues es el conocimiento el motor de la supervivencia y evolución humanas.

Al respecto de otros viajes en el tiempo, un poco menos existencialistas, a lo largo de este periodo se presentaron otras producciones que trataban la historia de la humanidad en

tiempos remotos, como *Un millón de años antes de Cristo*, (*One Million Years B.C.* Don Chaffey, 1966), en la cual se presenta, hipotéticamente, el modo de vida de la humanidad que compartía el hábitat con dinosaurios, lo cual desde luego, nunca ocurrió así. Con reminiscencias infantiles, los personajes se desarrollan ingenuamente. Sin diálogos más que gemidos, las estructuras jerárquicas se basan en la ley del más fuerte y se conforman nuevas tribus gracias a descubrimientos como el del fuego o el uso de herramientas. La idea general se basa en representar la conformación de las primeras sociedades humanas y, si éstas hubieran convivido con dinosaurios, se desarrollarían frente a un mundo completamente hostil, lleno de peligros extremos al pelear en franca desventaja por sobrevivir ante otras especies, además del atractivo físico de Raquel Welch.

Asimismo, *El planeta de los simios* (*Planet of Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), nos devuelve hacia el futuro, donde el viaje espacial enfrenta a la tripulación (humana) de la nave a otro tiempo, en el que la Tierra es dominada por simios con lenguaje doblemente articulado y raciocinio semejante otrora de los seres humanos, siendo estos últimos tratados como animales. Al inicio Schaffner se congratula de los logros obtenidos por la humanidad al destacar en la primera escena el siguiente parlamento, con la cual da pie al esbozo de la pregunta científica:

*Does man, that marvel of the universe that glorious paradox who sent me to the stars, still make war against his brother, keep his neighbor's children starving?*²⁸

A partir de este momento se muestran la hibernación, el piloto automático manejado por un computador y la propia nave espacial como indicadores del avance tecnológico logrado por la humanidad, telón de fondo para que el director plantee la *Teoría de Hasslein*, que no es otra diferente de la *Teoría de la Relatividad* de Einstein, sobre la curva del tiempo dispar entre la Tierra y el espacio exterior²⁹, lo cual genera una explicación bajo la argumentación científica, ilustrada entre otras cosas con el marcador del tiempo en el que se señala el año 3978 en sincronía con la Tierra, cuando sólo han pasado unos cuantos meses para la tripulación. A lo largo del filme, el director presenta una serie de aventuras, en las cuales se percibe el comportamiento humano al respecto de otras especies, a su vez que desvela lentamente la pregunta científica con el aparente choque de civilizaciones, que en realidad es, el desconcierto de saber que la humanidad fue capaz de destruirse a sí misma, dando pie a la evolución de otras especies.

*Oh God, I'm back. I'm home... All the time it was... We finally really did it! You maniacs! You blew it up! God damn you! God damn you all to hell!*³⁰

De lo anterior se intuye un argumento sobre la destrucción ocasionada por las guerras y el posible enfrentamiento nuclear, tema común durante la Guerra Fría. El efecto reflexivo conduce a la pregunta del significado de 'la humanidad', mientras Charlton Heston pone de

²⁸ Traducción: "El hombre, esa maravilla del universo, esa paradoja maravillosa que me envió a las estrellas... ¿aún hace la guerra a sus hermanos? ¿deja morir de hambre a los niños?"

²⁹ De acuerdo a la relatividad espacial: espacio-tiempo, Einstein afirmó que cuando nos desplazamos en el espacio, cambia la rapidez con la que se avanza hacia el futuro, por lo que el tiempo de una persona en la Tierra es distinto al tiempo de una persona a bordo de una nave.

³⁰ Traducción: "Oh Dios, he regresado, estoy en casa... Todo el tiempo lo fue... Lo hicimos finalmente... ¡Dementes! ¡Volaron todo! ¡Malditos! ¡Que Dios les lleve al infierno!"

manifiesto en su actuación los sentimientos humanos como el amor, la solidaridad y también la decepción hacia su propia especie.

Cuando el tema del viaje es predominante más que el tiempo, tres películas son consideradas representativas en esta década, una de ellas *Viaje al fondo del mar* (*Voyage to the Bottom of the Sea*, Irwin Allen, 1961) destacó al narrar una serie de aventuras fuera y dentro del mar, al plantear la formación de un anillo de fuego alrededor de la Tierra, capaz de incrementar la temperatura atmosférica a 79° centígrados y por tanto destruir ciudades enteras. El invento del submarino atómico, proyecto militar de Estados Unidos, ayuda a crear un plan para destruir la amenaza, mientras los grandes científicos de la época se congratulan: “The wild dreams of today are the practical realities of tomorrow”³¹

El filme de Allen contextualiza el viaje en el marco de la potencia militar y científica de Estados Unidos y coloca las creencias religiosas como pesimistas ante las respuestas prácticas de los científicos. Las reuniones de Naciones Unidas, los sabotajes al *Seawiew* (submarino), el “levantamiento a huelga” de los marineros y los peligros en el fondo del mar (calamares gigantes y minas) son elementos que aportan dos ideas en concreto: la primera trata de los logros de la humanidad pese a las dificultades, es decir, remite al genio que defiende su teoría frente al escepticismo de la comunidad científica contemporánea; la segunda idea circunda en el avance tecnológico que da esperanzas a la humanidad frente a los desastres, favorecidos por el desgaste del ambiente y fuerzas naturales (que no se explica su procedencia).

Los primeros en la Luna (*First Men in the Moon*, Nathan Juran, 1964) basada en el viaje de un científico, un hombre común y su prometida hacia el satélite de la Tierra, donde la ‘carvorita’ figura como el elemento casi mágico que produce la fuerza capaz de romper con la ley gravitacional expuesta por Newton, lanzando una esfera metálica o ‘nave’ fuera de la atmósfera terrestre.

Se trata así de un filme ingenuo que se concentra en explicar las bondades del invento y los alcances que puede lograr la humanidad, pero guarda detalles como la direccionalidad de la nave y su fuerza impulsora para su retorno a la Tierra; resistencia de los materiales tanto de la esfera, como de los tanques de oxígeno y trajes espaciales; medición de las condiciones atmosféricas de la Luna; que en los filmes posteriores se convertirá en un elemento indispensable antes de que los personajes pretendan bajar de la nave; entre otros aspectos como de seguridad, alimentación (trasladan gallinas como ‘alimento fresco’) y previsiones médicas; todas estas condiciones insertan el toque fantástico y evaden la profundidad en el tema científico. Continuando con la fantástica de los relatos de H.G. Wells al describir a los selenitas como artrópodos organizados, similar a un hormiguero, Juran mantiene la pregunta científica a lo largo del filme, dando énfasis al estudio de los seres lunares descubiertos, esto se observa cuando el científico decide quedarse en la Luna para explorarla y aprender de los selenitas, lo que remite al final de *Mujer en la Luna* de Fritz Lang (*Woman in the Moon*, 1928).

Cuatro años después, se realiza el filme basado en el cómic de Jean-Claude Forrest, *Barbarella* (1968), con Jane Fonda en la figura protagónica. El director francés Roger Vadim narra las aventuras de una heroína psicodélica que recorre las galaxias, quien con su

³¹ Traducción: “Los sueños fantásticos del presente son las realidades del mañana.”

ingenuidad y libertad sexual enfrenta la maldad del universo acompañada por personajes fantásticos como los ángeles y guardianes de niños que controlan muñecas de juguete. A pesar de que la bibliografía indica a *Barbarella* como un filme de ciencia-ficción, para el presente estudio coincide únicamente con la condición iconográfica del género, pero no corresponde a pregunta científica alguna en su argumento, más bien compete al género fantástico, debido a que logra ambientar temas como la maldad y la bondad en un espacio-tiempo futurista que presupone el fin de la guerra (acorde a la década sesentera de paz y amor) y la unión de planetas en federaciones universales, además de un alto contenido erótico muy *ad hoc* con el cómic francés del que proviene.

El avance científico no sólo contribuía a los viajes al exterior del la Tierra, también generaba grandes logros en procedimientos médicos al interior del cuerpo, en operaciones microscópicas. *Viaje Fantástico (Fantastic Voyage, Richard Fleischer, 1966)*, narra la travesía de un grupo de médicos, reunido por la milicia, para ser miniaturizados y enviados a los fluidos corporales de un mando militar, para eliminar un coágulo de sangre ubicado justo en el cerebro. El viaje transporta al espectador dentro del cuerpo humano, permitiéndole observar las células y órganos, apoyado por el jefe de cirugía, quien explica a su vez fascinado, sobre el funcionamiento del cuerpo humano. Los peligros a los que se enfrenta la tripulación se deben al rechazo del cuerpo de un agente extraño, así como un hombre de la nación enemiga dispuesto a sabotear la travesía clínica. La aventura logra culminar cuando los médicos regresan del interior del cuerpo y adquieren de nueva cuenta su tamaño normal.

Algunas de las características que hacen a este filme una obra de ciencia-ficción, no sólo se debe a su argumento completamente adecuado a la pregunta científica, también al manejo de la milicia como una división especial que tiene acceso a los más avanzados desarrollos científicos, además de guardar estos preciados efectos ocultos bajo tierra, en un ambiente pulcro de paredes blancas y organización de seguridad nacional y a los asombrosos efectos especiales y dirección de arte que le valieron el Oscar.

La amenaza externa es otro tema que cabe destacar durante el decenio. Dos son las obras basadas en la obra de John Wyndham conocida como *The Midwich Cuckoos. El pueblo de los malditos (Village of the Damned, Wolf Rilla, 1960)* narra el extraño suceso en la ciudad británica de Midwich, donde todos los seres vivos de la región pierden la conciencia durante un periodo de cuatro horas, ante la mirada contrariada de científicos, militares y autoridades locales. A partir de ese momento todas las mujeres fértiles del pueblo se descubren embarazadas. Al nacer los niños, todos se observan con características similares: cabello lacio y rubio, piel blanca, “ojos extraños”, poderes telepáticos e inteligencia poco común, lo cual hace suponer que no son de este mundo. Los científicos estudian el *modus operandi* de los niños y deciden eliminarlos al darse cuenta que estos vinieron del exterior para darle fin a la humanidad y poblar la Tierra. Así, la amenaza de una fuerza incomprensible no sólo supone el riesgo que corre la especie humana, también un reto científico, la toma de decisión sobre poderes superiores, así como la pregunta eje:

... You imply that these children maybe the result of impulses directed towards us from somewhere in the universe? Of course that's just a theory but there's nothing

*to disprove it [...] They maybe a case of mutation... They maybe the world's new people...*³²

El filme de Rilla también confirma los extremos de la inteligencia y la moral, lo racional y lo religioso, al colocar en la figura del niño (comúnmente inocente) el poder destructivo, utilizable a beneficio de los gobiernos de la comunidad en general, como objeto e instrumento.

La frase: “Ayer Midwich, mañana el mundo”, (*Yesterday Midwich, tomorrow the world*), es la clave para la secuela *Children of the Damned* (Anton M. Leader, 1963), en la cual se expone a los niños de “los ojos extraños” como una amenaza, enfatizando al mismo tiempo la utilidad de su inteligencia para la carrera armamentista en pro del dominio mundial. A diferencia del filme de 1960, esta versión se concentra en destacar la hostilidad de los niños (de razas y lugares de origen distintos), hacia la humanidad y su nivel de inteligencia incomprensible a la vista del común de la gente, pero valorada por la comunidad científica. De esta forma, los científicos británicos realizan pruebas de sangre y someten los resultados a la teoría darwiniana sobre la evolución de las especies, punto en el que se sujeta la pregunta científica al suponer la mutación como la causante del paso evolutivo hacia una capacidad intelectual superior y regenerativa en estos niños, mutación que más tarde se tornará peligrosa debido a la falta de control sobre los efectos.

Existe un tercer conglomerado temático que se enfoca en *el hombre* en relación consigo mismo, en la que se exploran las capacidades científicas de la raza humana y los efectos que provoca para sí. Cabe recordar que en este decenio, los logros científicos tenían un papel importante para la milicia, el programa espacial y los avances en salud; por lo que también se abrían espacios para la reflexión acerca de las consecuencias por el manejo inadecuado de las invenciones. La cinematografía exploraba tales efectos no sólo en los rubros antes mencionados, también en un rango social más accesible, ponía en tela de juicio a los científicos, utilizando el clásico cliché de la locura por el conocimiento y la poca previsión de los efectos, ‘todo sea en nombre de la ciencia o de la belleza’, en el caso de *The Wasp Woman* (Roger Corman, 1960), en la que una compañía de cosméticos investiga las bondades de utilizar a las avispas para crear una fórmula rejuvenecedora. El descubrimiento del científico muestra evidencia de la efectividad de la ‘droga’ al ser probada en ratas, conejos y gatos, pero faltan estudios suficientes para determinar los efectos secundarios; sin embargo la desesperación e ingenuidad de la dueña de la compañía, Mary Dennison, la hace ofrecer su cuerpo para continuar la investigación y la vanidad la impulsa a tomar la fórmula desmedidamente hasta convertirse en la mujer avispa con instinto asesino.

A pesar de emparentarse con un filme de terror, esta película de *serie B* expone los efectos de una experimentación sin finalizar y las mutaciones que puede generar una droga, inverosímiles e improbables en el mundo ordinario, pero logra ilustrar con ello la concepción desmedida por la belleza física a costa de la salud, y la imaginería sobre el

³² Traducción: “¿Estos niños son el resultado de impulsos emitidos hacia nosotros de alguna parte del universo? En realidad es una teoría, pero no hay nada que la invalide [...] Puede ser un caso de mutación la llegada de nuevos habitantes del mundo...”

científico que no prevé las limitaciones sobre sus creaciones y descubrimientos; por el contrario se arroja sin prevención alguna ni paciencia.

Otro caso sobre la ciencia desmedida del hombre se encuentra en la indumentaria del científico ‘loco’, en la versión dirigida por Jerry Lewis, en *El profesor chiflado* (*The Nutty Professor*, 1963), donde se mezcla el exagerado cliché del hombre de ciencia con una historia básica de las comedias estudiantiles. La trama simple de un profesor de ciencias, poco comprendido por sus rarezas en la universidad donde labora, vive acomplejado por su aspecto físico y personalidad “poco atractiva para el común”. Tras experimentar con sustancias de colores crea una fórmula que le cambiará de aspecto y personalidad, con las que logrará conquistar a la chica popular de la escuela, una alumna ingenua y defensora del débil profesor. La base para esta película se localiza en la obra literaria de Robert Stevenson *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886), aunque en un tono más simplista, donde la pregunta científica cede frente al determinismo moralizante y existencialista de “aceptarse a sí mismo, con defectos y virtudes”.

Para finales de la década la temática *social* se inserta a las precedentes; el contexto, antes influenciado por las maravillas de los avances científico- técnico y la paranoia de la amenaza soviética, permitió a las ficciones cinematográficas explorar el cambio de la sociedad, siguiendo el movimiento antiutópico/distópico de la literatura en los años treinta.

El cine ahora se vuelca hacia el cambio social que esta ciencia produce, no sólo para el beneplácito de las facciones de poder como la milicia y programas enfocados a la carrera espacial, ahora el gobierno ya no se dedica sólo a conquistar los territorios enemigos, también interviene sobre el dominio absoluto de su población, ya no la protege más, por el contrario la somete bajo el pragmatismo puro haciéndole olvidar los valores más humanos como el amor y la libertad.

El mundo se convierte en grandes Estados que controlan, individuos que masifican a las personas para hacerlas serviles a sus propósitos de poder. George Lucas a través de *THX 1138* (1969), representa una sociedad futura sometida bajo de la superficie terrestre, donde un cuerpo policiaco reprime las emociones, buscando el reemplazo de las necesidades placenteras como el sexo y el amor, por el consumo de drogas.

Dentro de una estructura minimalista de luz blanca, los hombres del futuro son utilizados como fuerza de trabajo robotizada sin más conciencia de mismidad, son seres que confiesen sus problemas a una máquina que les recomienda trabajar más para ser felices, pues conservan la creencia de que el bienestar se obtiene mientras cumplan con los deberes que el Estado les ha impuesto. Así, la temática social iniciará un recorrido en cintas que más tarde se presentan como *Un mundo feliz* (*Brave New World*, Leslie Libman- Larry Williams, 1998), *Nineteen Eighty-four* (1984, Michael Radford, 1984) y *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, Richard Fleischer, 1973).

Para finales de la década, se concibe una adaptación de los cuentos cortos de Ray Bradbury titulada *The Illustrated Man* (Jack Smigth, 1969) que buscaba explorar la “humanidad de los hombres” en el futuro; sin embargo el director no logra exponer el concepto de la novela, al dar mayor énfasis a la personalidad psicótica de sus personajes que trasladar el tenor científicista a la pantalla.

La iconografía del género se intuye, en tanto hay naves espaciales y alusión a la exploración en otro planeta, o la sociedad futura a razón del tema distópico y la muerte de

la Tierra, pero no se complementa el cuadro semántico para denominar al filme dentro del marco de la ciencia-ficción aquí tratado.

Las tres categorías temáticas de la época lograron complementarse acorde con los acontecimientos mundiales, mostrando las preocupaciones a través de adaptaciones literarias, recreaciones evasivas y programas de entretenimiento que se desvanecían con la ingenuidad en los argumentos. Asimismo, durante esta época, el auge tecnológico alcanzado en las pantallas procuró el aprovechamiento de la técnica para lograr cada vez una mayor verosimilitud y en todo caso, dejar la imagen de la aparente maqueta por esquemas de diseños de arte profesionales.

Este es el campo que Stanley Kubrick tuvo como referente para cubrir su inquietud acerca de la ciencia-ficción, para retomar y traer a la vuelta de finales de los sesenta, postulados perdidos por la espontaneidad y el detrimento del género. Estas son las obras y a partir de entonces, la nueva etapa estaba a punto de iniciar y con ella "*THE ULTIMATE TRIP...*"³³

³³ Traducción del Tagline de *2001: Odisea del espacio*: "El viaje definitivo".

CAPÍTULO II

STANLEY KUBRICK

(O la elipsis más larga en la historia de los cineastas)

Ajedrez. Juego de estrategia e intelecto. Silencio, la nave *Discovery* surca la profundidad del espacio. La centrifugadora sin aparente movimiento sostiene cuarenta toneladas de botones y cableado que configura la unidad consciente HAL-900, computador que controla la gravedad, el oxígeno y provee de alimento a los cuerpos congelados por hibernación del Dr. Hunter, Dr. Kimball y Dr. Kamisky. La tranquilidad sumerge al segundo al mando, el Dr. Frank Poole en el tablero a cuadros bicolor, desafiando con su capacidad cerebral y coeficiente elevado a la computadora. El humano ha perdido la partida de por un mal movimiento del alfil. ¿Frustración?

Stanley Kubrick miró dentro de sí. Guiado por la practicidad de sus deseos, nunca fue un hombre que mostrara sus sentimientos. Al contrario, era sistemático, perfeccionista, metódico y exigente. Autodidacta, intelectual, aprendiz y maestro; era el hombre de las contradicciones. Su pasión por el cine le llevó a los senderos de la lucha contra sus limitaciones y consigo mismo. Caminó sobre el campo de las confrontaciones con actores, especialistas, escritores y técnicos, pero siempre ganó las batallas. Exigía interpretaciones perfectas, como los movimientos coordinados en la danza, la seguridad en la interpretación musical o la armoniosa composición de las pinturas. Kubrick reunió todas las artes en su obra.

Jan Harlan acertó al decir que la vida de Stanley Kubrick no puede contarse de otra manera, si no es a través del cine, su vida no es otra que la de sus filmes. Al reconocer su poca habilidad para crear historias originales, Kubrick convirtió la realización en su gran pasión y tomó su meticuloso razonamiento para absorber los argumentos ajenos, interpretarlos y hacerlos personales.

Los orígenes del cineasta neoyorkino se localizan en el barrio del Bronx, donde vivió en una pequeña casa desde su nacimiento el 26 de julio de 1928. Sus padres tenían ascendencia europea, Jacques L. Kubrick y Gertrude. Los primeros años de Stanley pueden resumirse en su carácter, el de un niño alejado de la metodología escolar (en William Howard Taft High School), que prefería jugar con una cámara profesional *Graflex*, regalo de su padre, en lugar de hacer la tediosa tarea; él no se interesaba por los libros sino fuera en su condición autodidacta, Kubrick tomaba únicamente lo que le servía. Pronto aquel niño se convertiría en un joven fotógrafo profesional de la revista *Look*. Luego de publicar una fotografía que mostraba a un vendedor de periódicos acongojado por la muerte del presidente Franklin Delano Roosevelt, Kubrick lucharía por ser reconocido.

A los 21 años, Kubrick realizaba fotografías para artículos específicos y reportajes de personalidades, entre dichos trabajos se encontraba “Prizefighter”, un ensayo fotográfico sobre un día en la vida del boxeador Waltier Cartier. Durante esta época, Kubrick había sembrado varias pasiones, entre ellas el cine, la literatura y el ajedrez. Si bien sus estudios no se basaron en los convencionales métodos escolares, el joven se interesó y actuó: aprendió la técnica fotográfica y tomó fotos, se impresionó con la imagen cinematográfica y leyó sobre las teorías de Eisenstein y Pudovkin; aprendió, analizando las estructuras de las películas de Murnau, Chaplin y Max Ophüls. “Ya de niño mostró su amor por el cine, intentando por todos los medios hacer de su afición su profesión, a los 22 años rodó su primer cortometraje, dándose a conocer al comienzo sólo entre los críticos de cine que rápidamente se ocuparon de él.”¹

Impulsado por su mejor amigo, Alexander Singer, Kubrick decidió iniciarse como director independiente y retomó el tema del boxeador Walter Cartier para llevarlo a la imagen en movimiento como un pequeño documental titulado *El día del combate*, (*Day of*

¹ DPA “Catalogado como uno de los directores más pedantes, Stanley Kubrick cumplirá 60 años.” *El Herald*, 22 de julio 1988.

the Fight, 1950). El cortometraje fue vendido a la *RKO* por cuatro mil dólares, y mil quinientos más le fueron adelantados para su próximo proyecto, *El padre volador* (*Flying Padre*, 1951), donde el pastor Fred Stadtmueller viaja con la cámara en un día de labores cotidianas: se le observa viajando en avión por todas sus parroquias, dando misa, asistiendo a enfermos, regañando a un niño por molestar a una niña...

Teniendo en la mente un proyecto de completa autoría, Kubrick realizó trabajos por encargo para obtener recursos, como el mediodmetraje para el Sindicato Internacional de Marineros: *The Seafarers*, (*Los marineros*, 1953); de nueva cuenta, se trataba de un documental, pero que le permitió perfeccionar aún más su técnica fotográfica en cámara para 35 mm.

Miedo y deseo (*Fear and Desire*, 1953) fue una película completamente artesanal, en la que participó un equipo de catorce personas, entre amigos y conocidos. Esta cinta representó un ensayo para el cineasta, que intentaba, con una historia original sobre una guerra simulada, mostrar la muerte, la ferocidad y la bestialidad humanas. Después de un tiempo y con mayor experiencia, el mismo Kubrick hizo desaparecer las copias de este filme, porque lo consideraba pretencioso, carente de estructura y sentido cinematográfico. Después de este ensayo, con el que perfeccionó su fotografía en el filme, Kubrick buscó financiamiento para un proyecto más sólido y maduro.

*This is my father and this is my sister Iris...But I suppose it's really Iris' story... She was a ballet dancer, and everyone said she was very good...She adored Daddy and of course she was his favorite...*²

Ruth Sbotka era una bailarina de procedencia europea que solía relacionarse sentimentalmente con jóvenes artistas. Para Stanley, quien veía en las mujeres una distracción o un objetivo para casarse, ella fue quien le enseñó todo lo que necesitaba saber sobre arte, ballet y literatura. Eran los inicios de los años cincuenta cuando Kubrick, con su nueva imagen desaliñada de cabello largo, asistía todas las noches a los programas dobles del cine en la calle 42 en Nueva York con Ruth y algunos amigos. En ese momento ya planeaba realizar *El beso del asesino* (*Killer's Kiss*, 1954).

Con una inversión de 40 mil dólares de Maurice Bousel, un amigo de la familia, Kubrick tenía la vista puesta en Hollywood. Contando con pocos recursos financieros el joven cineasta decidió utilizar espacios reales en la ciudad de Manhattan (tomando un poco del *cinema verité*), mientras que encargó a Howard O. Stakler, quien renunció a su crédito en el filme para iniciar una carrera de escritor serio, el guión original del *thriller* que le permitiría a Stanley abrir una ventana al cine de mayor envergadura. *El beso del asesino* mostró a los críticos las capacidades del otrora fotógrafo de *Look*. La experiencia en el fotoperiodismo le permitió a Kubrick adquirir habilidades en cuanto al manejo de la luz y composición, atractivos principales del filme, así como el talento para experimentar y crear

² Traducción en *El beso del asesino*: “Esta es la historia de mi padre y mi hermana Iris, aunque supongo que en realidad es la historia de Iris. Ella era una bailarina de ballet y todos decían que era muy buena. Ella amaba a papá y por su puesto ella era su preferida...”

efectos visuales, claro bosquejo de la técnica utilizada en *2001*. Al final, su película de bajo presupuesto, con el final feliz que Kubrick tanto odió, logró llamar la atención de James B. Harris, dueño de una distribuidora de cine y televisión, quien se impresionó por la juventud del director y lo que logró hacer con tan poco dinero más que por la historia. El resultado: *Harris-Kubrick Pictures*.

*Waiting for the race to become official... he began to feel as if he had as much effect on the final outcome of the operation... as a single piece of a jumbo jigsaw puzzle has to its predetermined final design. Only the addition of the missing fragments of the puzzle would reveal whether the picture was as he guessed it would be.*³

Con la novela de Lionel White titulada *Clean Break (Factura limpia)* bajo el brazo, James B. Harris tenía el tipo de historia para Kubrick.⁴ Luego de arrebatárle de las manos la compra de derechos a Frank Sinatra, Harris buscó a Sterling Hayden para el papel protagónico y cumplir con ello la condición de la *United Artist*, que en ese momento producía únicamente trabajos de estrellas consolidadas. Después de intensas pláticas con Hayden, este último aceptó el proyecto, principalmente por la atractiva estructura de la ahora *Casta de malditos (The Killing, 1956)*.

En un pequeño cuarto de un viejo apartamento se encuentran reunidos Johnny Clay y *los muchachos*. Bajo una brillante luz que cubre la mesa, el humo y el intercambio de miradas son el marco de una conversación clandestina en la que se afinan los últimos detalles del atraco. Un ruido del exterior interrumpe el monólogo de Clay...

Luego de experimentar todos los roles en la producción y realización por sí mismo en sus dos largometrajes precedentes, Kubrick se sentía seguro de mostrar quien era el director, sabía exactamente lo que quería y cómo debía llevarse a cabo sin importar la dificultad del método o el tiempo que se invirtiese en ello, por lo que ocasionó un fuerte disgusto con el fotógrafo veterano Lucien Ballard, uno de los mejores en la industria por su larga trayectoria.

³ Fragmento de voz en *off* en *Casta de malditos*: “Esperando que la carrera se hiciera oficial, él empezó a sentir que tenía tanto efecto en el resultado final de la operación, como una sola pieza de un gigante rompecabezas tiene en el diseño final predeterminado. Sólo la suma de los fragmentos faltantes del rompecabezas revelarían si la figura era como él suponía que sería...”

⁴ Después de la experiencia con la historia original de *El beso del asesino (Killer's Kiss)*, Kubrick decidió tomar historias terminadas procedentes de la literatura, para adaptar y enfocarse únicamente a la dirección, característica que continuaría en el resto de su filmografía, de ahí también la necesidad de consultar con los autores acerca de la obra elegida.

9. INT./ DEPARTAMENTO/ NOCHE

...

JOHNY CLAY

... dos hombres se quedan en él. Uno al timón, otro con la metralleta. Otros dos entran en la oficina para colectar el dinero. Llevan armas, como los detectives del hipódromo que los cubren del auto a la oficina y de regreso. Una vez que llega el auto blindado, un asalto... será imposible...

(O.S. ruidos en la puerta)

CLAY y RANDY se levantan bruscamente y salen de cuadro. MARVIN, MIKE y GEORGE se ponen de pie y se aproximan a la puerta con sigilo.

(O.S. Se escucha un golpe y gemido de Sherry)

Marvin, Mike y George caminan lentamente hacia el siguiente cuarto del departamento hasta la entrada, donde encuentran a Clay sujetando con ambas manos los brazos de SHERRY...

Después de discutir la distancia de la cámara y el tipo de lente que debía usarse para el *traveling* (en el trayecto de Marvin, Mike y George durante la escena descrita), Kubrick mostró una de sus principales características de “mito”: el control absoluto y meticulosidad en sus tomas. Esta visión de mundo perfectible le llevó a buscar el compromiso en su equipo de producción, si las personas con las que trabajaba no se interesaban, él hacía que lo hicieran.

Casta de malditos no logró ser un éxito en taquilla y, por el contrario, formó parte de los programas dobles de *United Artists*. Después de la desilusión por los malos resultados, Kubrick y Harris presentaron una copia a Dore Schary, director de producciones de Louis B. Mayer de la *MGM*, a quien le gustó la película y trató de adquirir los derechos, pero ante la negativa de venta de la *UA*, B. Mayer ofreció un nuevo proyecto a los jóvenes asociados. Kubrick habló sobre una película anti-bélica.

10. EXT/ TRINCHERAS/ DÍA

CORONEL DAX pita un silbato y ordena a los SOLDADOS a salir de las trincheras y dirigirse al “Hormiguero”. Dax y los soldados corren en el campo de batalla en medio de disparos y explosiones de granadas. Algunos hombres caen muertos y otros se protegen en las zanjales hechas en la tierra.

CORONEL DAX

Sargento. ¿Dónde está la compañía B?

SARGENTO

No lo sé, señor.

Para la escena de la batalla, Kubrick colocó seis cámaras una detrás de otra a lo largo del borde la tierra de nadie. Seiscientos policías alemanes con tres años de entrenamiento militar cada uno interpretaba a los *poilus* franceses. Hicieron falta muchos ensayos para que dejaran de comportarse con heroísmo teatral y para que pareciesen tan asustados como lo estarían si hubiesen estado en un ataque real...⁵

De esta manera los actores eran sometidos a mucha presión y tedio por parte del cineasta, quien creía que al prolongar y repetir las escenas una gran cantidad de veces, lograría mayor naturalidad, consiguiendo que los actores no interpretaran sino vivieran el personaje. De este maquinal trato, lo que importaba al director era la esencia del comportamiento humano.

En *Senderos de gloria/ Patrulla infernal (Paths of Glory, 1957)*, la humanidad cae ante el poder, debido a la frialdad de los altos mandos que buscan ascender en la jerarquía militar a través de frases políticamente correctas y el inevitable sacrificio de “sus hombres” para demostrar “valor”. Dentro del constante pesimismo del cineasta, la obra explora los deseos más bajos de los seres humanos en tanto absurdos, para demostrar que los valores y las luchas son individuales en un mundo polifacético y violento. Para obtener financiamiento y realizar *Patrulla infernal*, con la que se buscaba el ingreso definitivo de Stanley Kubrick a la meca del cine, *Harris-Kubrick Productions* se puso bajo el mando de *Bryna Productions*, propiedad de Kirk Douglas, para firmar un contrato por el cual, el actor protagonizaría la historia que enamoraría al cineasta neoyorkino a los 15 años: una novela del canadiense Humphrey Cobb, que trataba sobre el injusto asesinato de tres soldados acusados por “cobardía en el campo de batalla”, un vergonzoso episodio del ejército francés durante la Primera Guerra Mundial.

Al estrenarse el filme el mundo continuaba devastado por los terribles efectos de la guerra y el cine apostaba fuertemente por historias de evasión; aunado a ello, la milicia francesa se veía fuertemente implicada en el filme de Kubrick, lo que ocasionó la censura de *Patrulla infernal* en el territorio europeo. El filme no vio la luz hasta los años 80, cuando la Primera Guerra había quedado muy atrás y ya se había estrenado la controversial *Naranja mecánica (A Clockwork Orange, 1971)*.

–Gentlemen, a little pearl washed ashore by the tide of war...
–Hey, talk in a civilized language...
–It’s true. The little lady has her limitations. As a matter of fact, she
has absolutely no talent at all except, that is, maybe a little natural
talent. The little lady can’t dance, she can’t tell any jokes and she
can’t balance rubber balls on her little nose. Ahhh but she can
sing
like a bird! She has a throat of gold...
–Come on baby!
–Come on, honey! Sing us a song.⁶

⁵ John Baxter, *Stanley Kubrick. Biografía*, 2da., edición, Madrid, Biografías, Serie de Oro. T&B Editores, 1996, p. 102.

⁶ Traducción tomada de *Patrulla infernal*:

Susan Christiane Harlan, la que se convirtiera en esposa de Kubrick, fue introducida al final del filme como parte del capricho del cineasta, así como para dar el tono al héroe kubrickiano, que se da cuenta de que sus esfuerzos valieron la pena, aunque sea para sí mismo.

Una más de las aportaciones del filme bélico en la carrera del cineasta, fue un contrato por otras cuatro películas bajo el financiamiento de *Bryna*, que prosperaría en una historia épica con desgastados resultados, debido al control que tanto Douglas y Kubrick deseaban tener sobre el filme. A diferencia de sus anteriores películas, *Espartaco* (*Spartacus*, 1960), significó para Kubrick, la completa experiencia del medio cinematográfico hollywoodense. Mientras él y Harris intentaban hacerse de una película al lado de Marlon Brandon, Kirk Douglas había comprado una novela épica de Howard Fast que sería destinada a una súper producción de *Universal*, donde el guionista Dalton Trumbo y el director Anthony Mann se encargarían de dirigir a Douglas para representar la vida del gladiador tracio que dirigió la sublevación de los esclavos en el año 73 a.C.

De acuerdo con el carácter del actor y a las pocas coincidencias con el tipo de interpretación exigida por Mann, Douglas decidió despedir al veterano para contratar al joven cineasta, con quien *Patrulla infernal* había logrado buenos resultados. De esta manera Stanley Kubrick se convierte en el mejor pagado de toda la producción, pero sin lograr el dominio sobre el filme, pues tenía que ceñirse a los cambios de minuto en el guión y las interpretaciones protagónicas de Douglas. En alguna ocasión el cineasta mencionó:

Si alguna vez he necesitado pruebas de la capacidad de persuasión que puede desplegar el director de una película producida por otro y en que no es más que un miembro del equipo con mejor sueldo, *Espartaco* me convenció para siempre... Intenté, con éxito relativo, que *Espartaco* fuera lo más realista posible, pero el guión era bastante insípido y rara vez fiel a la información que tenemos sobre el personaje...⁷

Con 12 millones de dólares invertidos, *Espartaco* logró recaudar 14.6 los primeros días de exhibición; pero sólo representó para el cineasta el fin del contrato con *Bryna Productions* y la adquisición de fondos para una polémica novela que le interesaba sobremanera, *Lolita* de Nabokov.

En una escena de *Espartaco* se observan soldados en el campo de batalla; mujeres, ancianos, jóvenes, todos con vestimenta desigual se mantienen firmes y armados con lanzas. Miran al frente, hacia el ejército romano que desfila organizado en sectores. Los contrincantes muestran sus fuerzas, un primer grupo de romanos marcha al frente. Los

“– Señores una perlita que nos trajo la marea de la guerra...

– ¡Habla en un idioma civilizado!

– Es cierto. La señorita tiene sus limitaciones. A decir verdad no tienen ningún talento a excepción quizá de sus talentos naturales. La señorita no sabe bailar, no sabe contar chistes y no puede mantener una pelotita haciendo equilibrio con la nariz. ¡Pero canta como un rui señor! Tiene una voz de oro.

– ¡Vamos nena!

– ¡Vamos cariño! ¡Cántanos algo!”

⁷ Paul Duncan, *Stanley Kubrick. El poeta de la imagen. 1928-1999*. Barcelona, Taschen, 2003, p. 62.

esclavos prenden fuego a unos cilindros rodantes y corren al encuentro de la milicia. Centenares de cuerpos yacen sin vida sobre el suelo. Brazos y piernas apenas se distinguen en reconocer si son militares o esclavos. La sangre ha dejado su rastro mezclada con el sudor de la batalla que aún parece fresco ante los rayos del atardecer. Kubrick pasaba revista en la grúa con su cámara sobre los cuerpos, permitiendo ver los rostros ensangrentados.

Fue esa toma, hecha con grandes gastos en los estudios de la Universal tras varios intentos previos de rodarla al aire libre la que hizo que Kubrick entrara en conflicto con el cámara Russel Metty y la jerarquía de la Universal, y estableciese su obstinación por primera vez en busca de una visión personal. El hecho de que la Universal cediese, era una prueba de que el sistema de estudios podía ser engañado y vencido. Esta constatación dominaría el resto de su carrera.⁸

Kubrick aprendió así lo que era la vida del director en Hollywood, bajo las órdenes de los estudios, a la vista de los guionistas. Sin poder controlar con meticulosidad más que ciertas escenas... Lo había probado para decidir entonces ser más independiente.

- *What shall we do?*
- *You ring down and order the breakfast.*
- *No I don't want to do that.*
- *Well, what do you want to do?*
- *Why don't we play a game?*⁹

Teniendo los derechos del *bestseller* de Vladimir Nabokov y aún con la filmación de *Espartaco*, *Harris-Kubrick* estaba en pláticas con el escritor ruso para la adaptación cinematográfica de *Lolita* (1962), de momento imposible, no sólo por mantener el carácter erótico del libro (que finalmente no se ve en pantalla), también para sortear los censores de la decencia hollywoodense, que no admitiría una relación amorosa explícita entre un hombre de 39 años con una niña de catorce.

Después de archivar más de 800 fotografías de posibles protagonistas, Sue Lyon se integró al elenco con James Mason y Peter Sellers. Al cabo de seis meses el guión quedó preparado para la filmación, lo mismo que el financiamiento de *Seven Arts* que había proporcionado un millón 750 mil dólares. Asimismo, Kubrick consultó las posibilidades del filme con el presidente de la asociación británica de censores de cine, John Trevelyan, quien recomendó la eliminación de un soliloquio de Humbert-Humbert acerca del carácter perverso de las ninfas y el pequeño incidente con la escena del juego de palabras entre Lo y Humbert en el cuarto de hotel. La producción se trasladó a Gran Bretaña en 1960, donde

⁸ Baxter, *op. cit.*, p. 140.

⁹ Traducción de fragmento en escena de *Lolita*:

- ¿Qué hacemos ahora?
- Llama y pide el desayuno.
- No, no quiero hacer eso.
- Bueno, ¿qué quieres hacer?
- ¿Por qué no jugamos un juego?"

Kubrick entrevistaba a los trabajadores antes de iniciar el rodaje, preguntaba “¿A qué hora trabajas? ¿A qué hora te vas a la cama? ¿Estás casado? ¿Te vas de vacaciones?” Stanley deseaba saber cuánto tiempo tendría a su disposición a las personas, así lo explica el editor de *Lolita* y *Dr. Insólito*, Anthony Harvey.

Los actores observaban las improvisaciones de Peter Sellers que tenía el tipo de comicidad que Kubrick congratulaba, de ahí los intensos ensayos para ajustar diálogos e iniciar la idea infructuosa (en ese momento) de Kubrick de prescindir de los guionistas... Acorde con su idea, bastaba con cinco o seis escenas bien estructuradas para rellenar con improvisaciones el resto, pero la meticulosidad del director y su sistemática forma de trabajo, dificultó el proceso extendiendo las horas de ensayo.

Vivir un tiempo en Gran Bretaña fue el encuentro con la tranquilidad que difícilmente albergaban Los Ángeles o Nueva York, sitios poco atractivos para Christiane y las pequeñas hijas de Kubrick. El director cada vez más definido en su estilo, métodos de trabajo y con una familia, optó por la calma y siguiendo el ejemplo de Sellers, quien vivía alejado de Estados Unidos y aún así obtenía proyectos, Kubrick decidió cambiar de residencia.

Malcom McDowell, protagonista de *Naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1971), dijo alguna vez sobre Kubrick “...el elemento humano. Si pudiera eliminarlo, haría la película perfecta.”

Conforme la Guerra Fría cobraba especulaciones sobre el armamento y creación de bombas nucleares, la euforia y temores permeaban la época y llenaba las pantallas de invasores o monstruos. Kubrick había leído una novela titulada *Two Hours to Domm* de Alastair Buchan, que trata sobre un ataque nuclear desatado por un militar demente.

Frente a la especulación, Kubrick, con su interés en los temas actuales, comenzó a devorar textos acerca de los avances tecnológicos y las posibilidades armamentísticas, fue el momento en el que empezó a organizar y archivar sus documentos con exhaustividad y a constatar que la tecnología también falla.

En una escena se observa: El bombardero B52 está en vuelo, los militares que lo tripulan están preparados para el lanzamiento de la bomba. El mayor Kong reparte instrucciones a sus soldados. Confirmaciones, órdenes; luces que se apagan, otras se encienden en el tablero... La compuerta principal no se abre, hay un intento, otro más... no se abre. Kong decide hacerlo manualmente y baja donde se encuentran las bombas rotuladas “hi there!”, “dear John”. Repara el daño. Cae montado en la bomba gritando cual vaquero en el oeste en un rodeo... ¡Hongo!

Kubrick, quien desconfiaba cada vez más de aquel mundo de competencia que chocaba fuertemente con su obsesivo control en los detalles, comenzó a focalizar su obra con el aire pesimista que teóricos y críticos le han adjudicado.

Sus temores eran legítimos, pero también revelaban la paranoia que caracterizaría cada vez más su vida y trabajo... Kubrick no hacía nada sin examinar cada aspecto, sin ensayar cada posibilidad. Y como desconfiaba tanto de sus propios mecanismos mentales, llegó a desconfiar también de las máquinas. Sus películas, que siempre hablaban de sistemas que fallan y planes que no tienen éxito, trataban cada vez más con los mismo problemas pero a

una escala global o cósmica, como si ni siquiera pudiéramos confiar ya en el orden universal.¹⁰

Debido a lo delicado del tema de *Dr. Insólito* (*Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1963) Kubrick recurrió a la comicidad, lo que incluía la espontaneidad de Peter Sellers, la ironía de Terry Southern y la colaboración de Peter George. En ese momento, la ruptura de la sociedad Harris-Kubrick parecía inevitable, no sólo por las discusiones acerca del tono que debía tener *Dr. Strangelove*, también por el atractivo que Harris veía en la dirección cinematográfica.

Dr. Insólito tuvo un éxito relativo en Hollywood al grado de convertirse en la mejor apuesta del año de *Columbia*. Con este filme, el cineasta comienza a esbozar no sólo su independencia y su estancia en Abbots Mead, Gran Bretaña, también la renovación de temáticas muy malgastadas en la industria.

Kubrick dio las instrucciones al escritor británico Arthur C. Clarke sobre el tipo de argumento para su próxima película. El cineasta mencionó “las razones para creer en la existencia de vida inteligente” y “el impacto que semejante descubrimiento tendría en la Tierra en un futuro próximo” No cabía duda que el referente para iniciar era *El Centinela*.

Ahora sabía que el objeto que tenía ante mí no podía ser comparado con ninguna obra de mis antepasados. No era una construcción sino una máquina, que se protegía a sí misma a través de unas fuerzas que habían desafiado la eternidad. Aquellas fuerzas, cualesquiera que fuesen, seguían funcionando aún, y quizás yo me había acercado demasiado a ellas. Pensé en todas las radiaciones que el hombre había capturado y dominado en el transcurso del último siglo. Por lo que sabía, podía hallarme incluso condenado para siempre, como si hubiera penetrado en la atmósfera silenciosa y letal de una pila atómica no aislada.¹¹

Inspirado en una novela de expansión *La conquista del oeste*, la proyección del primer filme de ciencia-ficción realizada por un estudio importante (MGM) *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, 1956) y el interés que despertó la tecnología durante la investigación para *Dr. Strangelove*, hicieron a Kubrick interesarse en novelas de ciencia-ficción, entre ellas *El fin de la infancia* del mismo Clarke, que le encendió los ánimos para realizar un filme del tan maltratado género cinematográfico.

La idea que Kubrick tenía acerca de la ciencia-ficción iba más allá de los cuentos fantásticos de las películas de serie B. Tanto él como Clarke vieron la mayor cantidad de películas del género, buscaron las fotografías más recientes del espacio exterior y se mantenían informados de todos los avances sobre la carrera espacial, al grado de temer, que el hombre encontraría los extraterrestres antes del estreno de *2001: Odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968).

Los efectos especiales comenzaron a ser una preocupación para el director, principalmente porque debía dar forma a lo que no se había visto antes y Kubrick, con su característica que anunciaba la verosimilitud, deseaba tener referentes reales tanto como la NASA, así se entrevistó con científicos, astrónomos y todo tipo de especialistas

¹⁰*Ibid.*, p. 164.

¹¹ Jim Wynorski, *Vinieron del espacio exterior*. Traducción de Domingo Santos y Francisco Blanco, Ediciones Martínez Roca, S.A. 1983. [<http://www.scribd.com/doc/4351149/Arthur-C-Clarke-El-Centinela>], 20 marzo, 2008.

relacionados. De esta forma contrató a la productora de efectos especiales del documental *Universo* (*Universe*, 1959), Douglas Trumbull, junto con Pederson, Wally Veevers se integraron en un gran equipo de efectistas visuales.

En la oscuridad del espacio, Bowman inicia su viaje al infinito. El monolito abre la puerta estelar que guía a la cápsula C-EVA del *Discovery* a una dimensión simétrica-vibrante multicolor que le hace ver las maravillas aún no descubiertas por el ojo humano. “Unsworth se vio enfrentado a la difícil tarea de convertir en imágenes la fantasía de Kubrick y su equipo de efectos especiales; el resultado fue uno de los ambientes de alta tecnología más verosímiles fotografiados en la historia del género.”¹²

A diferencia de los filmes precedentes, Kubrick decidió que la trama no debía ser precisa en sus significaciones, incluso eliminó muchos diálogos para explicar el paso evolutivo del hombre y lo dio por visto con la gran elipsis del hueso al artefacto nuclear. Así, se enfocó en la “experiencia visual”, para dar prioridad a la imagen y al sonido.

La construcción del filme y la eficacia en las imágenes obtenidas, provocaron un cambio dentro de la cinematografía suscrita al género de ciencia-ficción, pues a pesar de que la tecnología para efectos especiales mejoraba, los argumentos al resultar simples o inverosímiles quedaban sólo en la *serie B*; luego de la demostración de *2001*, surgieron una serie de películas de amplio presupuesto que se convirtieron en la mejor apuesta de los estudios para generar ganancias.

HAL-9000 fue uno de los elementos más importantes del filme, enfocado directamente con las grandes preocupaciones del cineasta, a decir de la propia humanidad de los hombres y su eventual destrucción, donde sus creaciones parecen superarle; sin embargo, muchos autores, así como biografías de Kubrick sugieren, *2001: Odisea del espacio* es uno de los filmes más alentadores del cineasta, pues da una esperanza de vida una vez que con *Dr. Strangelove* destruyera la Tierra.

También en este filme, Kubrick puso de manifiesto su inventiva para hacer del cine toda una experiencia: largas secuencias, coordinación en los movimientos de los instrumentos tecnológicos con la banda sonora, impresión de vacío (en las escenas donde Poole y Bowman abandonan la nave para aventurarse en el espacio).

Con *2001* Kubrick se encuentra en lo más elevado de su carrera, adquiere la independencia anhelada, (no sólo por tener a la MGM sobre sí, con la gran inversión), también con la posibilidad de guardar todo detalle de la obra, fomentando con ello la buena publicidad.

— *Go on! Do me in, you bastard cowards! I don't want to live anyway... No in a stinking world like this...*

— *Oh and what's so stinking about it?*

— *It's a stinking world because there's no law and order anymore. It's stinking because lets the young get onto the old like you done! It's no world for old man any longer. What kind of world is it at all? Men on the moon. Men*

¹² Juan Arturo Brennan, “Dr. Kubrick, o cómo aprendí a preocuparme y amar la tecnología” en *Revista Cine*, Vol. 2, 1980, p. 9.

*spinning around the earth...And there's not attention paid to earthly no more...Oh dear land*¹³

Kubrick disfrutaba la independencia y la soledad de su campiña, lejos de Estados Unidos. Fue entonces cuando se alimentaron una serie de mitos acerca de su personalidad. Algunos acentuaban su nerviosismo ante la velocidad de un automóvil que rebasara los 60 kilómetros por hora; así como su enorme gusto por los gatos y su aislamiento total, a no ser de la convivencia con su esposa Christiane y sus tres hijas.

Uno de los personajes más enigmáticos acorde con Kubrick, era Napoleón. Este personaje histórico representaba una inteligencia que Stanley admiraba e incluso tomó algunas de las costumbres del estratega, sea el método de organización y planeación, hasta la forma de comer.

[...] le fascinaba el hecho de que uno de los más grandes estrategas se dejara llevar por la vanidad, la avaricia y los celos hasta su perdición. Pero no fue hasta 1968 cuando comenzó a tomar en serio la realización del proyecto y contrató a 20 egresados de la Universidad de Oxford para resumir las biografías del emperador, logrando así un archivo con el registro día por día, año por año, de las actividades y hechos a su alrededor, además de contar con más de 18 mil ilustraciones de personajes, vestuarios y escenarios.¹⁴

El gran sueño del cineasta era poder llevar a pantalla la vida de Napoleón, de una forma poco convencional, a decir, a través de sus debilidades. Pese a la emoción de la labor, para la cual fueron contratados estudiantes y especialistas en el siglo XVIII, la MGM se encontraba en medio de una crisis financiera, todo comenzó con el despido de O'Brian, productor que facilitara el presupuesto para *2001*, y culminó con la venta en 1969 de las acciones al hotelero Kirk Kerkorian. De esta forma, Kubrick tuvo que frenar su megaproyecto napoleónico al tiempo en que Terry Southern, quien había trabajado para el guión de *Dr. Strangelove*, le regaló una copia de *A Clockwork Orange* de Anthony Burgess, como dijera John Baxter: “Si no podía hacer ‘Napoleón’, podía hacer una película de jóvenes que desafiaría a todo el mundo.”

Al principio, la dificultad en los diálogos de *nadsat* de Burgess hizo a Kubrick pensar dos veces en llevar el libro a la pantalla; pero al ver que los estudios cada vez se mostraban más entusiastas por películas para jóvenes y los infructuosos esfuerzos de Southern para producirla por su cuenta, le hicieron tomar una decisión: *Naranja mecánica* sería su siguiente filme. La investigación no se hizo esperar y los trabajos de adaptación fueron hechos en su totalidad por Kubrick, bajo reserva de aprobación de Burgess; asimismo, el cineasta mostró inclinación por la obra de Andy Warhol, el *pop art* que plasmó gustosamente en los decorados del filme para dar la noción futurista a la trama, sin contar

¹³ Traducción en *Naranja mecánica*:

— ¡Anden, liquídenme cobardes sin madre! Ya no me importa vivir, no en un mundo tanapestoso como este.

— ¿Y qué tiene deapestoso?

— ¡Es un mundoapestoso porque ya no hay orden ni ley, porque deja que los jóvenes abusen de los viejos como han hecho ustedes... Oh ya este no es un mundo para un viejo. ¿Qué clase de mundo es? Hombres en la Luna y hombres girando alrededor de la Tierra y ya no presta atención a la ley y orden terrenales...Ohh amada tierra...”

¹⁴ Dulce Colín, “Las películas que no filmó Kubrick. *El Universal*, 21 de marzo 2005, p. E5.

todas las reminiscencias en el diálogo y procedimientos médicos descritos. “... tradujo en un lenguaje propio su íntimo conocimiento de la arquitectura, el arte y la literatura. Kubrick [...] dedicó meses de su vida a estudiar revistas de diseño de las que extrajo su propia síntesis visual de los años sesenta. En la *Naranja mecánica* fue un director altamente visual...”¹⁵ *Naranja mecánica* logró romper la estabilidad, no sólo en la cartelera y los Códigos de la decencia en Gran Bretaña, también generó buenas ganancias para *Warner* con publicidad gratuita, por lo que la *major* se comprometió a producir los próximos tres filmes de Kubrick.

Utilizando el estudio exhaustivo de “la irrealizable *Napoleón*”, Kubrick aprovechó los once millones de dólares que Warner había otorgado para el siguiente filme. La obra de William Makepeace Thackeray, *Memorias y aventuras de Barry Lyndon*, tenía como protagonista a un trepador en la escala social, quien termina por desvencijarse hasta regresar a su pobreza inicial. Barry era el tipo de personaje que reta los esquemas sociales y hace lo imposible para golpear de frente. Para Kubrick significaba regresar al siglo XVIII y retratar la vida como en las pinturas: Lady Lyndon y Lord Bullingdon están sentados en un sofá, ambos con la mirada perdida se encuentran inertes, en una toma de extrema belleza.

Para las escenas de Barry Lyndon, Kubrick deseaba utilizar sólo luz natural o de velas, acordes con la verosimilitud que deseaba mantener para representar el siglo XVIII... Así que se requirió de lentes y cámaras especiales, capaces de registrar las imágenes con poca iluminación. Recordando la red de relaciones forjadas a partir de 2001 con la NASA, el cineasta se propuso utilizar los lentes de la más reciente línea y pidió al ingeniero Ed DiGiulio ajustase una cámara con aquella lente que fotografiara la Luna.

Mientras Kubrick lidiaba con las reacciones provocadas por *Naranja mecánica*, que acusaban a la cinta de desencadenar la violencia entre los jóvenes, el equipo de *Barry Lyndon* se trasladó a Ardmore, para filmar en construcciones victorianas reales, en donde también se contó con el apoyo del ejército irlandés, pero las tropas debían vestirse con el uniforme británico, y los acontecimientos históricos del *Domingo Sangriento* eran todavía recientes, por lo que resultaba ofensivo para los irlandeses participar en el filme bajo tales condiciones, la producción regresó a Gran Bretaña.

Recordando los inicios de Kubrick en el cine, *Barry Lyndon* fue la prueba de que al cineasta le gustaba tener el control casi total de la producción. Supervisó las tomas, compró el vestuario más preciso a la época, pidió a la compañía Prices's cientos de velas de cera de miel, similares a las preferidas por la aristocracia del siglo XVIII; mientras tanto, su mítica figura de director perfeccionista se afianzaba.

Kubrick se sintió atraído a la obra de Brian Aldiss, *Billion Year Spree*, en donde se recordaba *Dr. Insólito*, 2001 y *Naranja mecánica*, por lo que el cineasta se propuso hacer una película de ciencia-ficción, casi al estilo de *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), ejemplo reciente del camino de los efectos visuales para el género. Mientras tanto Kubrick adquirió el cuento de *Superjuguetes duran todo el verano* de Aldiss y se lanzaba a la búsqueda de nuevas tecnologías.

Danny recorre con su triciclo un pasillo del hotel Overlook. El sonido producido por la fricción de las llantas con el suelo, recorre las paredes de forma intermitente. Para la

¹⁵ Ciro Krauthausen. “La Ambición visual de Stanley Kubrick” *El país*, 1 de abril 2004, p. 35.

realización de esta escena, Kubrick tuvo noticias de la «steadycam»¹⁶, y la probó en cuanto pudo, experimentó con ella y la adoptó para su nuevo proyecto, donde figuraban el horror.

Después de que el cineasta rechazara dirigir *El exorcista*, y tras darse cuenta del éxito del filme, entró en su cabeza la idea de hacer su propia película de terror; así como en *2001: Odisea del espacio* se había enfrentado las bases y clichés del género, pensaba hacerlo de nuevo con una obra de Stephen King. *El resplandor* (*The Shining*, 1980) no fue precisamente la adaptación más apegada al libro de King, se trató del punto de vista de Kubrick, no sólo para transferir la fuerza de la historia a Torrance (Jack Nicholson), también para terminar con las convenciones del género, tanto que la mayor parte de las escenas se hacen a plena luz y se aproxima al desarrollo de Nicholson en su demencia, así como juegos con el espectador. Por las modificaciones a la historia original Stephen King insistía en que Kubrick no conocía el género.

Es un film que tiene todos los tipos de estilo y es vistoso. Lo puedo ver cualquier día, creo que es maravilloso para ser visto, pero es una película... Stanley Kubrick quería hacer un film de horror e hizo *El resplandor*, y lo que yo sentí fue que había hecho un film sobre el vacío total, sin entender las bases del género¹⁷

La realización de *El resplandor* continuó con la línea del director, donde se acentuó cada vez más, su exigencia de repetir las escenas más de sesenta veces para obtener las actuaciones más demenciales, de acuerdo a su equipo de trabajo, era un esfuerzo demasiado grande para que los actores no terminaran fastidiados.

— *Don't hurt me!*
— *I'm not going to hurt you... Wendy, darling, light of my life... I'm not going to hurt you. You didn't let me finish my sentence... I said "I'm not going to hurt you" I just going to bash your brains... I'm going to bash them right the fuck in!*
— *Stay away from me!*¹⁸

La búsqueda de las locaciones aisladas fue extensa y, al eliminar las estatuas con movimiento de King, se logró una obra enfocada a los sentidos y la psicología en tanto el proceso de locura. Mientras *El resplandor* esperaba su estreno, Kubrick se dedicó en gran parte del tiempo a supervisar todas las copias de su recién estrenado filme, incluso cortaba algunas escenas a pesar de la distribución. Asimismo, inició una recuperación de todos sus

¹⁶Fabricado por Garret Brown, la *steadycam* estaba conformada por un arnés sujeto a la cámara, que permitía el movimiento de la misma, sin que se produjeran efectos desestabilizadores en la imagen, pese al movimiento del camarógrafo.

¹⁷Riambau, Esteve; *Stanley Kubrick*. Pág. 103

¹⁸Traducción en *El resplandor*:

— ¡No me hagas daño!

— No te voy a hacer daño... Wendy, querida... sol de mi vida... No te voy a hacer daño... no me dejaste terminar... Dije: "No te voy a hacer daño", ¡sólo te voy a aplastar los sesos... los malditos sesos!

— ¡No te acerques!

filmes para cambiarlos a formato de *video-disc*, con lo que pudo restaurar *Dr. Insólito*, *Casta de malditos* y *Espartaco*, para ser reeditadas.

Durante este periodo el cineasta revisó la coincidencia de las tomas con los diálogos y los doblajes tal como él los había concebido "... pero todas ellas —las películas— contaron con la supervisión directa y constante de Kubrick en los más nimios detalles lingüísticos o vocales (el director se hacía enviar previamente pruebas de voz de diferentes actores para cada uno de los papeles del filme, y sobre ellas elegía él mismo.)"¹⁹ Mientras tanto, se refugiaba en la vida familiar en Hertfordshire, donde la pasaba leyendo libros, jugando ajedrez, cuidando a sus gatos, manteniéndose informado con periódicos estadounidenses y escribiendo. Esta 'ocultación' favoreció los rumores sobre su próximo filme, la posible secuela de *2001*.

Así, el director, entre sus revistas y sistema de archivos, leía la mayor parte del tiempo para encontrar el nuevo tema para tratar cinematográficamente. Kubrick había puesto los ojos en una historia basada en los trastornos emocionales sufridos por un cuerpo militar durante la guerra de Vietnam, *The Short Timers* de Gus Hasford se convirtió en el nuevo argumento.

Michael Herr era un periodista que había estado en la guerra de Vietnam, y al igual que el autor del libro, fue contratado por Kubrick para escribir *Cara de guerra*, (*Full Metal Jacket*, 1987), historia sobre un cuerpo militar trastornado por el desastre de la guerra. El gran trabajo para esta producción, consistió en encontrar el lugar más realista posible, para fortuna, Kubrick encontró ruinas que podía destruir a placer en Becton y la base aérea de Bassingburne, localizada a pocos kilómetros de su casa.

Para continuar aplicando las experiencias de películas anteriores como la experiencia del verdadero "cowboy", del comandante King en *Dr. Insólito*, Stanley encontró en un verdadero estratega militar, Lee Ermei, al personaje de Hartman. Este profesional tenía la capacidad para improvisar de manera más realista, incluso sólo le bastaba recordar su experiencia y actuar al respecto, Kubrick estaba fascinado.

En el periodo de rodaje de *Cara de guerra*, Kubrick recibió varios golpes emocionales, por una parte la muerte de sus padres en 1985, (donde se rumoró sobre su falta de sensibilidad); al mismo tiempo que se retrasaba el rodaje y eran estrenadas meses antes, cintas de temática semejante como *Pelotón* (*Platoon*, Oliver Stone, 1986), con rotundo éxito en taquillas. Sin embargo y pese a las adversidades, Kubrick seguía siendo 'el director' que gustaba de hacer su trabajo de manera esquematizada e independiente hasta donde le fuera posible:

Todo empieza con la selección de la obra literaria y continúa con la creación del marco financiero, legal y contractual correcto para realizar la película. El siguiente paso es la selección del reparto y la creación de la historia, los decorados, el vestuario, la fotografía y la interpretación. Al final del rodaje, la película sólo está parcialmente terminada. Creo que el montaje es la continuación del trabajo del director. Estoy convencido de que el uso de efectos musicales y ópticos e incluso los títulos de créditos forman parte del proceso de contar una historia. Y, en mi opinión, la fragmentación de estas labores entre diferentes personas es muy mala idea.²⁰

¹⁹ Vicente Molina Fox. "El director exquisito" *EP[S] El País*, 6 de marzo 2005, p. 54.

²⁰ Ginna, Robert Emmett "The Odyssey Begins" (1957), *Entertainment Weekly*, 9 de abril de 1999. Citado en Paul Duncan, *op. cit.*, p. 145.

Mientras se rodaban *Cara de guerra*, Kubrick trabajaba en su proyecto de *Superjuguetes* de Aldiss, ahora *Inteligencia Artificial (A.I.)*. Este mismo proyecto lo presentó a título de productor en 1995 para que Steven Spielberg lo dirigiera, pero de nueva cuenta lo pospuso, debido a la falta de recursos tecnológicos para recrear la historia tal y como él la deseaba.

Desde el rodaje de *Naranja mecánica*, Kubrick encontró un relato del alemán Arthur Schnitzler titulado *Traumnovelle* (1926), que buscaba en los postulados freudianos la relación entre la sexualidad y el subconsciente. Sin embargo el cineasta no prestó demasiada atención, pues se le presentan proyectos más entusiastas.

Antes de terminar con *Cara de guerra* Kubrick encontró una novela de Frederic Raphale, *Who Were You With?*, más tarde, con el trabajo de adaptación bajo la ayuda del escritor se adjudicó, *Ojos bien cerrados (Eyes Wide Shut, 1999)*. Para el filme Warner conjuntó al ‘equipo de ensueño’, como lo denominara Baxter: Stanley Kubrick, Nicole Kidman y Tom Cruise. Al igual que el resto de sus filmes, el trabajo era más o menos el mismo, se escribían interminables hojas de guión, habían exhaustos ensayos y la debilidad de muchos actores para continuar en el rodaje.

Durante tres años el cineasta se dedicó a su último filme, el cual, de acuerdo con biógrafos, fue el favorito de Kubrick, donde se muestra más humano, sensible y maduro. El cineasta neoyorkino preparó para la primera semana de marzo una proyección especial en Sho West, Estados Unidos para la Warner, Kidman y Cruise. El 7 de marzo de ese año, 1999, Kubrick murió.

Stanley Kubrick recibió reconocimientos de todo tipo, desde los premios de la Academia en Hollywood hasta en festivales europeos, todos de poco interés para él, pues su vida no era otra más que la de sus películas. Por ellas no descansaba. Sus proyectos continuos le mantenían ocupado planeando y creando estrategias. Utilizaba todos los recursos que podía, fueran humanos o financieros.

Francis Ford Coppola dijo:

Dicen que no tenía vida personal, pero eso es ridículo. Sería más correcto decir que no tenía vida profesional, pues todo lo hacía personalmente; cada movimiento y cada llamada que hacía, cada impulso que expresaba, era totalmente personal, dedicado a la elaboración de sus películas, que eran todas personales...²¹

La vida de Stanley Kubrick está fielmente ligada al cine, los doce largometrajes y tres cortos que realizó, muestran el progreso del autodidacta cinéfilo al maestro en dirección. En la historia del cine ningún otro director inscrito bajo el financiamiento de las *majors* tuvo tanta independencia como él. Los grandes estudios con sus calendarios estrictos para cartelera, se inscribieron en los tiempos a capricho del director, quien jamás dejó de expresar su visión particular del mundo, de la humanidad que busca la perfectibilidad.

Cuando se ve un filme de Kubrick no sólo se observa una película de autor, se trata de la humanidad luchando por alcanzar la individualidad bajo el contexto del “deber ser”. Tal como en sus películas buscaba el movimiento, la iluminación y la toma adecuada; su carrera de director se enfocó en aprender de los grandes maestros y se forjó de una disciplina que consistía en ver todas las películas que pudiese, estudiar los diálogos, las estructuras... deconstruir y renovar.

²¹ Molina, *op. cit.*, p. 54.

Tal como en los géneros cinematográficos hollywoodenses en de los que participó, buscó los elementos clave o hasta clichés del policiaco en *Casta de malditos*, del bélico en *Patrulla infernal*, sobre la ciencia-ficción en *2001: Odisea del espacio*, y el terror como en *El resplandor*, para agregar elementos tanto literarios, como de influencias europeas para renovar los géneros e imprimir su estilo.

Calificado de visionario, en el caso de la ciencia-ficción en *2001*, recurrió a especialistas de la NASA, pues ante todo, se informó del género tanto como pudo y fue capaz de retomar las bases literarias del mismo, para buscar la verosimilitud con los conocimientos de la época. Sin tener referentes factibles de cómo lucía el espacio exterior en las películas previas, Kubrick fue más allá de los supuestos e investigó, partió de las naves espaciales y la vida extraterrestre para generar, la ahora película de culto, en donde se pone de manifiesto las preocupaciones durante la Guerra Fría y el futuro de la humanidad. Así como Fritz Lang con *Metrópolis*, Kubrick respetó el género, y descubrió su interés en la dependencia de los hombres a su tecnología, la cual paradójicamente también falla.

Lo práctico, riguroso y hasta mecánico lo aprendió e implementó. Desde el momento en el que comenzó a construir sus propias cámaras, a experimentar con nuevos lentes, a buscar la apariencia exacta para expresar a través de la cámara, nada conformista, Kubrick se convirtió en el innovador, que prologó la afición por la tecnología a los temas esenciales de sus filmes. Tan amante de la inteligencia, suprimida por las emociones sacrificadas por el maquinismo de los hombres:

[...] pero por el momento el espectro concreto de la perfección técnica es la bomba atómica con ‘Doctor Strangelove’, la máquina enloquecida a la medida del hombre en ‘Dr. Insólito’ y de ‘2001’, el encadenamiento y el condicionamiento totalitario de los instintos llevado a cabo con la perfección por la máquina psicológica de ‘A clockwork orange’, la desplegada locura del destructivo narcisismo del padre-ogro, fruto y síntesis de una civilización, que es el Nicholson de ‘The shining’.²²

Kubrick ensaya la existencia humana por lo que se le adjudica frialdad en tramas y personajes; mientras que la calidad fotográfica se suele relacionar a la técnica superada que presenta ángulos y tomas definidas hacia los personajes, tal y como los científicos ven el objeto de estudio, lejano... como un ente que le es extraño; por ello Kubrick siendo parte de la humanidad, el desprendimiento de sí mismo con su obra le hacen parecer práctico y mecanicista, pero al contrario de la fría apariencia, el director logra atravesar la conciencia con la imagen y llevar a preguntas obligadas sobre los límites de la humanidad. “Una constante en la obra de Kubrick es su incesante reflexión sobre la realidad social y política de nuestro tiempo, algo poco usual en el cine hollywoodense, especialmente en el de esta década —80’s— que se ha empeñado en regresar a la comedia intrascendente y el cine con mensaje puritano.”²³

Llevando al choque ético-moral, con la imagen violenta creada para sus personajes, Kubrick les presenta desconcertante, sin las sobreexpuestas tomas para demostrar dominio o victimismo; sugiere, juega con la mente y utiliza la irracionalidad humana como el mal

²² Norman Kagan, *The cinema of Stanley Kubrick*, New York, Continuum, 1994, citado en entrevista para *Playboy* por Norman Kagan, Lumen.

²³ “Stanley Kubrick rompe con los condicionamientos de Hollywood.” *El Nacional*. 26 de julio 1988.

que le aqueja y lo lleva a su destino funesto, por ello, Kubrick también ha sido denominado como pesimista, en tanto sólo abre una puerta a la esperanza con *2001*.

Stanley Kubrick es el cineasta convertido en mito, en concreto es el director de la innovación al romper esquemas en Hollywood, en los géneros, con la tecnología y en la humanidad; el cineasta funde, recrea, posibilita, explora, construye estrategias, modifica como lo hacía desde joven en el tablero de ajedrez.

CAPÍTULO III

2001: ODISEA DEL ESPACIO

(2001: A space odyssey, 1968)

El tono azulado en las paredes metálicas de Discovery es el límite para el ojo redondo, rojo e inexpresivo que observa. Los hombres caminan despacio, sin ritmo y a tientas. No hablan, no toman decisiones, sólo existe para ellos la rutina. La máquina escucha, calcula, concientiza y de pronto, sirve el alimento mientras entrama mentiras. Bowman y Poole son abandonados en el oscuro espacio. La máquina ya no es la creación, la compañera, es, y se ha revelado.

Jamás traté de dar, con esta película, un mensaje traducible en palabras. 2001 es una experiencia de tipo no verbal. Traté de crear una experiencia visual que trascendiera las limitaciones del lenguaje y penetrara directamente en el subconsciente con su carga emotiva y filosófica. Como diría McLuhan, en 2001 el mensaje es el medio. Quise que la película fuera una experiencia intensamente subjetiva que alcanzara al espectador a un nivel interno de conciencia, como lo hace la música. Explicar una sinfonía de Beethoven sería castrarla al levantar una barrera artificial entre la concepción y la apreciación. El público tiene entera libertad de especular en torno al significado filosófico y alegórico de la película –y esa especulación demuestra que ha conseguido afectar profundamente a los espectadores– pero no quiero trazar un mapa verbal de 2001 que todo espectador se crea obligado a seguir o pensar que no ha entendido la película.

Creo que si en algún sentido cabe decir que 2001 ha sido un éxito, es porque ha llegado a mucha gente que no suele pensar en el destino humano, en el papel del hombre en el cosmos y en sus relaciones con formas superiores de vida. Pero incluso en el caso de una persona muy inteligente, ciertas ideas que se hallan en 2001 le parecerían, de presentárselas como las abstracciones, categorías de filosofía barata; en cambio, si tiene ocasión de experimentarlas en un contexto visual y emotivo, pueden hacer vibrar las fibras más íntimas de su ser.

La misma naturaleza de la experiencia visual de 2001 desencadena en el espectador una reacción íntima e instantánea que no requiere una nueva visión. De dos modos, hablado en términos generales, creo que en toda buena película, hay elementos que aumentarían el interés despertado en el espectador si éste la viera por segunda vez; el impacto de la película, como un todo, suele impedir que podamos apreciar todos sus detalles y matices en la primera visión.

La idea de que una película debe verse una sola vez es corolario de la concepción tradicional como distracciones efímeras y no como obras de arte visual. Nadie cree que haya que escuchar una sola vez una pieza musical importante, o contemplar un buen cuadro una sola vez o leer un gran libro una sola vez. Pero, hasta hace poco, el cine se ha considerado al margen del arte, situación que me alegra comprobar que está cambiando.

Stanley Kubrick.

3. 1 SINOPSIS ARGUMENTAL

The Dawn of Man.

Un grupo de hombres-mono se encuentra en medio de un paisaje desértico, ocultándose entre piedras están a merced de las fieras y enfrentan a sus rivales en medio de alaridos, ya han peleado por conservar el dominio de una charca, pero esta vez pierden la batalla y regresan a su refugio nocturno.

Un Monolito se siembra en la tierra, al verlo, los hombres-mono despiertan su curiosidad y lanzan gritos al extraño ente, se aproximan temerosos hasta tocar aquella figura perfecta, rectangular.

El líder del grupo, “Moonwatcher”, busca raíces entre los restos de un animal muerto, mira los huesos con atención, juguetea y golpea los restos en el suelo, las piedras, en la arena y destruye las osamentas con todas sus fuerzas, descubre la herramienta-arma.

El grupo de “Moonwatcher” regresa a la charca; ahora carnívoros, erguidos y con un hueso en la mano, los hombres-mono se aproximan a sus contrarios con seguridad, ya no lanzan sólo alaridos, ahora utilizan la violencia física para eliminar rivales, ahora matan.

El Dr. Heywood Floyd viaja hacia la estación Clavius para investigar un “Monolito” sembrado “deliberadamente” en Tycho, un cráter lunar. En un viaje de la Tierra a la estación en la Luna, Floyd informa a investigadores y altos mandos sobre la necesidad de mantener encubierto el descubrimiento hasta tener más información sobre la naturaleza del hallazgo.

En Tycho, Floyd acompañado de un equipo de investigadores, se aproxima al “Monolito” hasta tocarlo. El grupo intenta tomarse una fotografía frente al descubrimiento, el cual emite una intensa señal hacia Júpiter.

Misión a Júpiter. 18 Meses Más Tarde.

La nave *Discovery I* surca el espacio exterior, la tripulación comandada por el Dr. David Bowman y su segundo al mando Frank Poole se dirige a Júpiter. HAL-9000, un computador de última generación controla la nave y mantiene en estado de hibernación a los topógrafos Dr. Hunter, Dr. Kimball y Dr. Kamisky. HAL predice un fallo en la unidad AE-35 (que mantiene la comunicación con la Tierra), pero las pruebas indican la computadora ha cometido un error, por lo que Bowman y Poole piensan en desconectarla y continuar la misión. HAL descubre los planes de los humanos y decide eliminarlos para evitar poner en riesgo su participación en la misión, asesina al Dr. Poole y a los cosmonautas hibernados. Bowman logra desconectar a HAL-9000. Una reproducción automática informa al astronauta sobre la señal lanzada por el “Monolito” de Tycho y la verdadera misión del *Discovery I*.

Júpiter y Más Allá del Infinito.

El Dr. David Bowman sale del *Discovery I* en la cápsula EVA-3 y se lanza a un viaje al infinito. Atravesando tiempo y espacio, el astronauta se instala en un decorado estilo Luis XVI donde se ve a sí mismo en el umbral de la muerte y renace como el “Niño Estrella”.

3.2 CARACTERÍSTICAS GENERALES *2001: ODISEA DEL ESPACIO*.

Al ser Stanley Kubrick uno de los pocos cineastas capaces de hacer de sus películas “obras de autor” en la industria hollywoodense, sus filmes han sido documentos sujetos frecuentemente a escrutinio y fuentes interminables de ensayos, análisis e interpretaciones surgidas a partir de las trampas del cineasta, donde más de uno ha caído en debates.

Pese a la advertencia de Kubrick, quien calificara a *2001* como una experiencia visual libre de toda interpretación, es difícil seguir la moción cuando las características de la obra desde su concepción, realización, estreno en *Cinerama* e incluso su reproducción en las modernas pantallas de plasma, representan un hito en la historia del cine y de la ciencia-ficción, no sólo por el apego del cineasta a la verosimilitud y perfeccionamiento fílmicos, también por la revisión al género cinematográfico que le hizo volver a los fundamentos literarios y renovarlos acorde con la época.

Esta actualidad de Kubrick para *2001* data de los años sesenta y va más lejos. En dicho periodo el cineasta contempló la expansión del hombre bajo la atmósfera terrestre y visualizó un posible futuro humano fuera de la misma, acorde con la ciencia que se desarrollaba gracias a las guerras y a la carrera espacial.

Al explorar en sus filmes a la humanidad como un objeto contradictorio *per se* (así lo indica su persistencia por confrontar los sentimientos, la violencia, la lucha contra lo establecido y la destrucción de sus personajes), en *2001: Odisea del espacio* Kubrick cuestiona la concepción que el hombre tiene sobre sí mismo y dirige su reflexión hacia la inteligencia, como lo indicó Marcia Landy en su ensayo “The Cinematographic Brain in *2001: A space odyssey*”: el filme es una alegoría sobre la evolución de la inteligencia humana.¹ De esta manera y ante un texto audiovisual tan complejo, críticos, analistas, cineastas y teóricos han argumentado una serie de razones por las que *2001* se convirtió en un parteaguas de la ciencia-ficción. Estas propuestas sugieren el carácter mítico y hasta religioso del argumento, así como el tratamiento serio que el autor plasmó, desde una visión muy particular sobre el peso de la inteligencia en la evolución humana hasta las condiciones poco valoradas en los filmes de ciencia-ficción precedentes.

Sin embargo existen otros factores que también la determinan como un punto de referencia importante en el suceder del género y se concentran en la construcción interna del propio filme: en el orden semántico y sintáctico que repercute directamente en la representación sobre la relación del hombre-máquina, que a partir de la década de los 70s’ fungirá como una línea argumental imprescindible en la cinematografía hollywoodense.

The intended relationship between human and machine is one of master and servant, with the human as master. The machine has usually been physically stronger than the human, and its ability to store and calculate vast quantities of data has long outstripped the capabilities of the human mind. The development of thinking machines and the very real possibility of self-

¹ Véase en Robert Kolker, *Stanley Kubrick’s 2001: A Space Odyssey. New essays*. Oxford University Press, 2006, p. 87.

replicating machines question how much longer it will be possible to maintain the master-servant status quo.²

2001: *Odisea del espacio* rompió diversos esquemas en el cine industrial hollywoodense. A lo largo de la historia de la ciencia-ficción, los intentos de los realizadores por sorprender a partir de una explicación aparentemente científica inclinó al género a las producciones de baja calidad, de las cuales no se esperaba más que fórmulas gastadas del *¿qué pasaría si?* Así como la gran obra europea *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926) había ganado el respeto de Stanley Kubrick, al lanzarse a la tarea de investigar sobre el género, el director neoyorkino observó todo tipo de cintas que caían en sus manos, desde las producciones japonesas, caracterizadas por presentar mutaciones a raíz de una guerra nuclear; hasta los viajes al espacio producidos en la serie B, que hacían al director taparse la cara.

En medio de cambios constantes en un mundo de revoluciones, ciencia, inconformidades y renovaciones, Kubrick y Clarke concentraron las ideas de la época, la paranoia nuclear, la carrera espacial, el arte, la mitología, ciencia, técnica e inteligencia artificial con sus propios intereses y manías.

Estructurada en versión libérrima y metafísica como una crónica/recuento del papel de la tecnología en la transformación del mono en superhombre, en 2001 confluyen y conviven ideas tan variadas y disímbolas como la del superhombre de Nietzsche, la profecía del futuro hipertecnologizado, la inteligencia artificial, la rebelión de las máquinas, la presencia extraterrestre ¿o divina?, la importancia de la violencia en la historia humana, la literatura de la ciencia-ficción y la estética pop, todas rodeadas de apantallantes efectos especiales que, con sombrada amplitud, logran el milagro de reflejar nuestras más distantes fantasías siderales.³

Así como Kubrick mencionó en aquella época que la MGM estaba a punto de financiar la película religiosa de mayor presupuesto, *Odisea del espacio* logró concentrar al renovar, las tendencias bajo las cuales se constituyó el género, incluso la visión de Julio Verne y H.G. Wells respecto al más allá de lo simple maravilloso.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, el mapa europeo cambió considerablemente, no sólo en la repartición territorial, también en los sistemas político-económicos adoptados por los países del este, sumados a la influencia de los dos grandes vencedores, Estados Unidos y la Unión Soviética. Así los países europeos convivían en un mundo polarizado, entre el denominado socialismo y capitalismo. La tensión manifiesta entre las dos potencias ocasionó un enfriamiento de las relaciones y acuerdos de ‘paz mundial’, pero al mismo tiempo creó una guerra latente en la que existía una oposición total entre ideología, tipo de sociedad, sistema económico y de desarrollo científico. Los enfrentamientos locales alrededor del globo concretaron bandos donde las dos superpotencias ejercían apoyo

² Traducción: La relación proyectada entre el hombre y la máquina es de amo y sirviente, con el humano como amo. La máquina físicamente más fuerte que el humano y con habilidad en el almacenamiento y cálculo de vastas cantidades de datos, sobrepasa por mucho las capacidades humanas. El desarrollo de máquinas pensantes y la posibilidad real de las mismas máquinas replicantes cuestiona cuán más sera posible mantener el status de amo-sirviente. Marie O'Mahony. *Cyborg, the man-machine*, Hong Kong, Thames & Hudson, 2002., p. 33.

³ Eduardo Alvarado, “Los treinta de 2001”. *El Búho. Excelsior*, México, 5 julio 1998, p. 5.

estratégico-armamentístico-militar. La paranoia generada por cualquier ataque que pudiera suscitarse entre la Unión Soviética y Estados Unidos impulsó el rearme acelerado así como la competencia científica, alimentada por el sueño de conquistar el espacio.

En la década de los sesenta la carrera por la hegemonía mundial provocó que en Estados Unidos, el recién presidente electo, John F. Kennedy estableciera dos objetivos: atraer ideológicamente a países del denominado ‘Tercer Mundo’ y la competencia atómica. Para lograrlo utilizó programas que suponían ayuda a dichos países “Alianza para el progreso” y apoyo económico para la conquista del espacio, donde cabe recordar que la proeza soviética con el *Sputnik* en 1957, aceleró la medida estadounidense.

Conforme los acuerdos entre las dos potencias se suscitaban para intentar reglamentar el uso de las armas, en 1961 se aprobó la “Declaración de proscripción del uso de armas atómicas” y un año después fue decretado el “Comité de desarme”, que estaba acompañado por un acuerdo binacional en junio de 1963, donde se celebraba el establecimiento de comunicación directa entre la Unión Soviética y Estados Unidos, al cual hace referencia Kubrick en *Dr. Insólito* como ‘Teléfono rojo’.

DR. INSÓLITO. EL INTERÉS EN LA BOMBA.

Durante el rodaje de *Lolita* (1962) en gran Bretaña, Kubrick se interesó en la posibilidad latente de una guerra nuclear y la paranoia mundial que suponía el inicio de un ataque masivo entre las dos súper potencias, de ahí su interés en crear un filme que expusiera lo absurdo de los mecanismos para el enfrentamiento humano a través de poderosas máquinas destructivas (La máquina del juicio final). El resultado fue *Dr. Insólito o cómo aprendí a dejar de preocuparme y amar a la bomba* (1963), pero a pesar de que Kubrick destruyó el mundo en una irónica comedia de humor negro, aún deseaba llevar el tema de la relación entre hombre y la máquina a un nivel de carácter superior, fundado en la inteligencia y la evolución de la especie.

Los años sesenta significaron el establecimiento y crecimiento de compañías monopolistas, que aprovecharon el desarrollo técnico y tecnológico para automatizar la industria y depender cada vez menos de la mano de obra. Aunado al desempleo y fortalecimiento del aparato burocrático estadounidense, la población se mostraba en desacuerdo con las políticas de apoyo al exterior, pues ello favorecía un detrimento en el asenso social. Asimismo los movimientos sociales se intensificaban a través de manifestaciones que firmaban contra la discriminación racial, libertad de expresión, la guerra de Vietman y apoyo a las minorías étnicas. La época de agitación continuó con la desconfianza profesa al gobierno, del que se pensaba revelaba verdades a medias, engañaba u ocultaba información sobre la guerra, acuerdos internacionales, gasto militar, costo de vidas y economía norteamericana.

Ideológicamente, los jóvenes rechazaban el materialismo y el pragmatismo, a la vez que ponían en tela de juicio los valores tradicionales e instituciones sociales, tales como la familia y la religión. Al contrario, volcaron su interés en el retorno de la humanidad a los principios básicos de fraternidad y regreso al ambiente natural. La rebelión de los jóvenes se propagó en diversas regiones del mundo, donde se compartía el control político acosta de una sociedad desvencijada.

En el marco anteriormente descrito Kubrick formuló la película que significaría una ruptura en el género de ciencia-ficción estadounidense, a su vez que condicionaba su carrera cinematográfica a la plena libertad y consolidación técnica.

FORMULACIÓN DEL ARGUMENTO DE ODISEA DEL ESPACIO.

¿Y qué mejor película para anunciar su nueva independencia tanto de América como de Europa, su estatus como un nuevo tipo de realizador, el siguiente paso en el desarrollo del cine, que una que tuviese lugar en otro lugar que no fuese la Tierra y tratar de «las tres cosas que nadie entiende... la Muerte... el infinito... y el origen del tiempo.»⁴

Con instrucciones básicas sobre la idea de lo que sería “Viaje más allá de las estrellas” (nombre inicial de *2001: Odisea del espacio*), Kubrick quería concentrar algunas impresiones que le habían dejado algunas películas, como la seguridad técnica lograda en las películas japonesas; el financiamiento que la MGM había otorgado a *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox 1957), primera película de ciencia-ficción auspiciada por un gran estudio; los argumentos que relacionaban la vida humana con la extraterrestre *Quatermass and the Pit*, (Roy Ward Baker, 1957); la tecnología implementada en *Satellite in the Sky*, (Paul Dickson 1956); así como el formato ‘Cinerama’ explotado en *La conquista del oeste* (*How the West Was Won*, John Ford y Henry Hathaway, 1962), todo ello hizo sentir a Kubrick que el momento para alcanzar su nuevo y ambicioso proyecto había llegado, pues no sólo debutaría en un género terriblemente pisoteado por los grandes estudios, expondría una de sus más grandes inquietudes sobre la vida humana.

En 1954 Arthur C. Clarke había publicado *El fin de infancia*, (*Childhood's End*), donde manifestaba que fuerzas extraterrestres guiaban el origen y evolución de la humanidad. Al leer el libro, Kubrick se interesó en el tema y se informó sobre las posibilidades de adquirir los derechos para hacer el guión, pero la obra ya había sido trabajada por el guionista y director Abraham Polonsky, por lo que Kubrick se puso en contacto con Clarke y le solicitó otro texto en el cual pudiera basarse para el filme, el escritor británico confió en que el cuento de *El Centinela* podría ser un buen comienzo.

El pequeño relato de Clarke narra el hallazgo de una loza enterrada en una montaña en la Luna, que era en realidad, un informante por el cual los extraterrestres sabrían que la humanidad estaba preparada intelectualmente para iniciar su viaje más allá de las estrellas.

Acostumbrado a trabajar con una obra literaria terminada, Kubrick pidió a Clarke escribir en conjunto la novela base del filme, en la cual se esbozaron los cuatro ejes principales (tres de los cuales conforman los títulos en la cinta). Ambos acordaron que la novela escrita llevaría la autoría de Clarke, mientras el filme sería de Kubrick. De esta forma, a diferencia de las adaptaciones entre la historia literaria y fílmica, *2001* rompió el esquema al ser la primera película que deviniera en una novela y no lo contrario como suele ocurrir, para que ello sucediera Kubrick retrasó la publicación del libro cuanto pudo, para que éste no fuera editado hasta que la cinta estuviera en cartelera, treta que favoreció la venta del libro y lo más importante, la recepción de la película sin predisposición alguna.

⁴ Baxter, *op.cit.*, p. 192.

Jamás hubiesen imaginado que estaban siendo sondeadas sus mentes, estudiadas sus reacciones y evaluados sus potenciales. Al principio, la tribu entera permaneció semi-agazapada, en inmóvil cuadro, como petrificada. Luego el mono humanoide más próximo a la losa volvió de súbito a la vida. No varió su posición, pero su cuerpo perdió su rigidez, semejante a la del trance hipnótico, y se animó como si fuese un muñeco controlado por invisibles hilos⁵

A diferencia del filme, la novela explica y da razón de la función del Monolito como una pantalla que ‘enseña’ a los simios a utilizar la herramienta, sea como utensilio o arma. Asimismo da cuenta sobre la recámara estilo Luis XVI a la que llega Bowman durante su viaje al infinito donde, aclara el escritor, se trata de un cuarto experimental en el cual los extraterrestres representan la forma de vida en la Tierra para estudiar las reacciones del humano y familiarizarlo con el exterior. Así el denominado ‘Niño estrella’ es concebido como tal en la novela (y retomado así por críticos y analistas); contrario al filme que al presentar la figura cuasi-humana busca una impresión completamente abierta y subjetiva del espectador.

Durante la construcción del argumento Kubrick y Clarke se concentraron en el hallazgo del Monolito que emitía una señal a Júpiter, planeta al que se dirigiría una expedición para hacer la investigación pertinente, en el trayecto el computador de la nave perdería la razón matando a los tripulantes, de los cuales un astronauta lograría salvarse para completar su viaje al infinito y dar el paso evolutivo hacia una entidad cósmica superior. Con dicha base, el director neoyorkino tenía la intención de agregar un prólogo conformado con testimonios de personas especializadas en el tema de la vida extraterrestre, entre ellos se encontraban el astrónomo Karl Sagan y el astrofísico Frederick Ordway; por otra parte los hombres-mono serían representados en su primer encuentro con el Monolito. Las entrevistas fueron desechadas y “El amanecer del hombre” completado con una especie de documental como se observa en las copias existentes.

Pero no fue hasta la visita a la “Feria Mundial de Nueva York” cuando Kubrick y Clarke se encontraron con una pieza clave en el rompecabezas que se fraguaba en la mente del genio. Los documentales *A la Luna y más allá*, (*To the Moon and Beyond*, Graphics Films) de la NASA y *Universe*, producido por la National Film Board en Canadá, fueron para Kubrick la demostración más contundente de la verosimilitud que podía alcanzar la imagen con los efectos especiales para *2001* y por ende, la necesidad de asesoramiento de especialistas, por lo que pidió ayuda a la agencia espacial en cuanto se enteró de los avances en el área; de esta forma los trajes espaciales, la estructura de la nave, las computadoras e incluso el aspecto que debería tener el espacio fue realizado con la NASA. También la centrifugadora, centro de la nave Discovery, fue construida por la fábrica de aviones Vickers-Armstrong, con el fin de que girara 5 kilómetros por hora y permitiera representar el estado de gravedad cero en el viaje espacial. En el caso de las computadoras de última generación, Kubrick encontró en *la International Business Machine*, IBM el respaldo hacia lo que podría perfilar la Inteligencia Artificial.

⁵ Arthur C. Clarke, *Una odisea espacial*. 2da. Edición, Barcelona, Debolsillo, 2004, p. 17.

REALIZACIÓN.

El 29 de diciembre de 1965 inició el rodaje de *2001: Odisea del espacio* en Borehamwood, Londres, donde un equipo de técnicos estadounidenses se trasladaron para iniciar la filmación, que de momento no poseía una estructura definida, pero sí una inversión inicial de 4.5 millones de dólares que pronto se incrementó hasta llegar a los 10.5 millones.

El responsable del financiamiento fue el entonces presidente de la MGM, Robert O'Brian, quien tenía sobre los hombros la costosa pérdida de *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963) con 17.5 millones de dólares. Así el director del estudio apostó por la producción de Kubrick pues logró interesarse en el proyecto, que más tarde contribuiría a la poca fluidez del capital de la *major*, convirtiéndose así en la última gran producción de la *Metro-Goldwyn Meyer*.

A lo largo del rodaje se presentaron diversas dificultades. En un primer momento el guión cambiaba constantemente, así como los elementos principales del filme, desde la forma del Monolito, el planeta destino de la *Discovery I*, los movimientos naturales de Moonwatcher, la búsqueda de locaciones para representar "El amanecer del hombre" y el sobrecalentamiento de la centrifugadora, centro de vivienda de los astronautas.

El trabajo en el set fue prolongado, en la misma medida que el cineasta estaba empeñado en buscar la verosimilitud en la imagen para poder sostener así el argumento que tenía en mente. Al contar con la colaboración de la NASA y de otras empresas como Boeing, RCA, IBM⁶, Bell Telephone, General Electric, General Dynamics, Grumman y Honeywell, Kubrick estaba constantemente informado de las nuevas técnicas y prototipos tecnológicos que estas compañías desarrollaban; a cambio ellas tendrían su crédito dentro del filme, favoreciendo por partida doble a la seriedad de la cinta y la vigencia de la tecnología utilizada.

De esta forma las naves y la estación espacial fueron fabricadas meticulosamente con los mismos materiales que utilizaban las compañías. El equipo de diseño tenía un trabajo arduo para que los prototipos fueran lo más realistas posibles para ser tomados por la cámara en todos los ángulos y distancias posibles. Las dificultades que surgían al momento del rodaje tenían estrecha relación con su posibilidad en la vida real y si era factible reproducirlo para el filme, sea por las condiciones tecnológicas, creativas, más que de presupuesto o dificultad. Un ejemplo de ello fue la discusión sostenida entre Clarke y Kubrick respecto el planeta destino de *Discovery I*, si sería Saturno o Júpiter; el escritor argumentaba a favor del atractivo de los anillos saturninos y su luna 'Iapetus', pero la imposibilidad de reproducir adecuadamente los anillos hizo a Kubrick enfocarse por la imagen más realista de Júpiter. También el Monolito significó un problema para su diseño. Si la novela lo presentaba transparente a modo de una pantalla que pudiera 'educar' a los hombres-mono, Kubrick necesitaba una figura misteriosa que sólo se logró, según lo indica Raúl Alda, puliendo y pintando en repetidas ocasiones una pieza de madera de 3.66 metros de altura, cuidada sobremanera.

⁶ IBM salió del proyecto debido a la locura de HAL-9000, pues favorecía poco para la imagen de la empresa que el computador al que daba asesoramiento técnico y logístico para el filme, terminara por matar a los tripulantes del *Discovery*.

Con un presupuesto de 750 mil dólares, la centrifugadora era un decorado muy realista que consistía en un tambor que giraba y permitía la movilidad de la cámara para seguir a los actores en sus recorridos en “gravedad cero”.

La creatividad para resolver tomas era una facultad en la que se especializaron los equipos dirigidos por Wally Veevers y Douglas Trumbull. El primero se preocupó por los ángulos y posiciones de los actores en las tomas en el espacio; mientras que el segundo en fabricar los efectos visuales tanto de los gráficos en los monitores de las naves, como la puerta estelar, que si bien en la actualidad las computadoras podrían facilitar su creación, para la época requerían un trabajo artesanal, de precisión y sin límite de tiempo.

Respecto a la fotografía, John Alcott tuvo la gran labor de rodar “El amanecer del hombre”, donde los decorados desérticos se localizaban al frente de proyecciones previamente tomadas y se debía igualar la tonalidad y la iluminación en los rostros de los coreógrafos, que fungían como simios a través de la técnica de toma frontal Fairchild-Hansard, según lo indica Alda en *2001. La odisea continúa*.

“Más allá del infinito” se llevó la mayor parte del tiempo del rodaje, la “Puerta Estelar” significaba mostrar algo nunca antes visto y requería más que las habilidades técnicas y meticulosidad expresada en el resto del filme, requería una tecnología basada en la creatividad y la capacidad para desarrollarla, a fin que los resultados aprovecharan el ‘Cinerama’ para el cual el filme había sido concebido.

POST-PRODUCCIÓN.

Douglas Trumbull, encargado de los efectos para la última fase del filme recibió vagas instrucciones que sugerían que “la cámara debía pasar entre algo”, así que después de observar algunas vistas del cine experimental estadounidense, Trumbull construyó un aparato con la finalidad de crear movimientos deslizantes a las fotografías. El “Slit Scan” era una máquina compuesta por un rodillo vertical y un sistema de espejos que permitía rotar las imágenes de *pop-art*, logrando así variadas impresiones en la película, favoreciendo la nitidez y el brillo que puede observarse en el último viaje de Bowman. Así como el resto de las películas filmadas en ‘Cinerama’, *2001* debía aprovechar la espectacularidad de la imagen, gracias a Trumbull lo consiguió y a las exigencias de Kubrick por mejorar al máximo lo que ya estaba bien desarrollado. De esta manera se sumaron 205 planos con efectos especiales, mismos que fueron perfeccionados y tratados 10 veces aproximadamente.

Sobre la música que acompaña *2001: Odisea del espacio*, Kubrick trabajó con diversas grabaciones a lo largo de la pre-producción, realización y post-producción. Desde el momento en que se encontraba con la novela, el cineasta utilizó música de Mendelssohn, Vaughan Williams y Carl Orff; sin embargo ya en el montaje del filme, los técnicos acompañados por Kubrick solían utilizar música para mantenerse despiertos al revisar y elegir las secuencias que quedarían en el filme, fue el momento en que escucharon *El Danubio azul* de Johann Strauss, en una versión dirigida por Herbert von Karajan y observaron el buen acompañamiento que hacía con la imagen, por lo cual Kubrick consideró utilizar música pregrabada y fue así como seleccionó *Así Hablaba Zaratustra* de Richard Strauss para la aparición del mítico Monolito; *Atmospheres, Lux Aeterna* y *Réquiem para soprano, mezzo soprano, Two Mixed Choirs & Orchestra* de György Lugeti,

en las escenas con carga misteriosa; y *Gayane Ballet Suite* de Aram Ilich Kachaturian en la rutina abordo del *Discovery I*.

Cuando se realizó un pase previo para O' Brian y gente de la MGM, fue mal recibida la música elegida, sobretodo porque se esperaba una banda sonora original, misma que iría acorde con la espectacularidad del "Cinerama", por lo que Alex North fue contratado para realizarla. El compositor, que había trabajado previamente con Kubrick en *Espartaco* (1957) dedicó semanas para componer más de 40 minutos de la banda sonora; inesperadamente recibió pocas instrucciones de Kubrick, lo mismo que correcciones y tras no recibir más comentarios sobre un trabajo apresurado y bien realizado, terminó su labor; Kubrick no utilizó la música compuesta por North.

3.3 LÍNEA TEÓRICA INSTRUMENTAL DE ANÁLISIS

ANÁLISIS SEMÁNTICO-SINTÁCTICO DEL FILME

En la oscuridad de la sala cinematográfica, el espectador frente al filme puede identificar una serie de elementos que le guían a situaciones y personajes. Incluso antes de ver una película, desde el cartel que la anuncia es posible identificar los aspectos que nos hacen confiar sobre qué tipo de argumento podemos esperar, posibles escenarios, características de los personajes principales, *props* y también cuál podría ser nuestra actitud ante el filme, si deseamos verlo o no. Todos estos rasgos, así como sus implicaciones han sido explorados por diversos trabajos teóricos bajo la categoría de géneros cinematográficos, los cuales funcionan a la industria, al espectador, teórico, analista y crítico como un referente para toma de decisiones.

En este marco de estudio, Rick Altman es uno de los teóricos que ha dedicado una serie de textos a la conceptualización de los géneros cinematográficos, sus transformaciones y funcionamiento ante la industria y el público espectador. De acuerdo con este autor, los géneros pueden entenderse por su conformación histórica, así como sus transformaciones morfológicas, esto es, la modificación de modelos de tema y estructura (niveles semántico-sintáctico) que permiten identificarlos; sin embargo, a diferencia de otras ciencias y estudios de carácter taxonómico que definen cada una de sus áreas y elementos como inmutables, los géneros cinematográficos no son puros ni estables, por el contrario cambian constantemente mezclándose entre unos y otros, de esta forma podemos encontrar musicales con fuertes dosis de comedia, así como películas de ciencia-ficción emparentadas con el terror.

Desde Méliès hasta nuestros días, el cine se ha constituido como un escenario en constante transformación, capaz de recrear y modificarse a sí mismo, tanto en la construcción de su lenguaje como en la representación de las preocupaciones de la época y el desarrollo tecnológico que la acompaña. Así podemos entender que cada filme, en mayor o menor medida, utiliza y reconstituye los fundamentos del medio.

En el caso del cine estadounidense, con su carácter industrial, se han conformado una serie de películas que los críticos, teóricos, directores y espectadores reconocen en los géneros cinematográficos como *el musical, la comedia, el western, el terror/horror, el cine negro, la ciencia-ficción, el fantástico*, entre otros. Cada uno de estos géneros alberga una serie de filmes constituidos por estructuras y temáticas similares que los identifican bajo una u otra denominación. Como se ha mencionado, estas características no siempre se encuentran en estado puro, así un filme puede contener elementos emparentados con más de un género o bien, debido a sus características no puede clasificarse y es dicho conflicto lo que ha dificultado en los análisis cinematográficos un punto de vista concluyente.

Los géneros juegan un papel relevante en la industria fílmica, pues en ellos no sólo se enmarcan características comunes, también aspectos de producción, mercado y recepción. En el texto titulado *Los géneros cinematográficos* y artículos como *Una aproximación semántico-sintáctica al género cinematográfico*, Rick Altman discute estos elementos que hacen al ámbito taxonómico un punto de reflexión y abordaje. Altman identifica en los géneros estructuras base colocadas por la industria y reconocidas por el público; mientras los críticos y analistas suelen utilizarlos para enmarcar los filmes en un entramado de *patrones/ formas/ estilos/ estructuras*, señalado previamente por Tom Ryall.

Siendo formas identificables, los géneros son al mismo tiempo poco precisos y difícilmente aplicables a todas las películas con rigor. Desde el punto de vista histórico los ahora clásicos de cine, al momento de ser exhibidos carecían de una denominación especial, incluso algunos musicales como *The Desert Song* (Roy Del Ruth, 1929) se presentaban acompañados de adjetivos como “película totalmente hablada” y no fue hasta la década de los sesenta cuando se comenzaron a configurar en denominaciones genéricas con estudios que orientaban a los filmes realizados hacia una paternidad más esquematizada.

Bajo dicho antecedente, la constitución genérica no es estable y así como las películas recrean el ambiente cinematográfico, los géneros también se modifican, nacen, se desarrollan, se fusionan o son sustituidos por nuevas denominaciones, quizá más efectivas acorde al contexto fílmico en el que se desenvuelven. De esta manera, las películas que hoy se reconocen de género, no siempre fueron localizadas en la nomenclatura actual y probablemente en el futuro correspondan a semejantes pero no iguales entidades genéricas, sobre todo en el medio hollywoodense, donde la industria, críticos y teóricos adoptan constantemente nuevas denominaciones o subgéneros, en tanto más específicos al carácter de un grupo de filmes producidos, un ejemplo de ello es el actual *cine de catástrofes*, que en otro momento y con un lente más general, se podía ubicar bajo la *ciencia-ficción*.

Además de la visión transhistórica donde la condición genérica se desarrolla con las constantes innovaciones y progresos aplicados al cine (por ejemplo la introducción del sonido), las transformaciones se producen al mismo tiempo en el interior de los filmes, básicamente en dos niveles de representación: el contenido y la forma. En una definición sobre los géneros cinematográficos Altman indica que “...los géneros residen en un tema y una estructura determinados o en un corpus de películas que comparten un tema y una estructura específicos.”⁷ Conforme a esta definición, la idea genérica se concibe en las películas a partir de rasgos, temas, iconografía, tipo de personajes, es decir, elementos semánticos; así como relaciones constitutivas estructurales, relación de personajes y montaje de imágenes y sonidos en cuanto a los aspectos sintácticos se refiere.

Numerosos teóricos y analistas se han inclinado por estudiar una u otra característica para una denominación genérica, así las películas de *ciencia-ficción* pueden ser agrupadas al compartir temas como el hombre y su relación con la sociedad, la amenaza externa y la máquina; así como viajes, exploración y conquista en diferente tiempo y espacio. Sin embargo y tal como lo indica Rick Altman, el enfoque ya sea semántico o sólo sintáctico permite disparidad entre la práctica y la teoría de la conformación genérica, pues a pesar de que existan películas que compartan los valores semánticos, su estructura puede corresponder a un género diferente, por lo que puede variar la determinación genérica del filme en cuestión. Un ejemplo de ello es la cinta *Volver al futuro III (Back to the Future. Part III)*, Robert Zemeckis, 1990) que presenta una iconografía cargada de revólveres, vaqueros y escenarios del viejo oeste con planos americanos y situaciones de duelo en medio de un pueblo ambientado en 1885, donde podría confundirse fácilmente con un *western*, pero debido a su estructura y trasfondo se ubica en la *ciencia-ficción*.

Frente a esta dificultad Altman ha hecho hincapié en que las aproximaciones semánticas al ser complementadas con las sintácticas podrían contribuir a comprender los géneros cinematográficos y llegar a estudios más profundos que abordarían las películas en sus dos

⁷ Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Paidós Comunicación. No 114 cine, 2000, p. 45.

dimensiones: “aunque el término *género* se emplee normalmente para designar semejanzas de carácter exclusivamente semántico o sintáctico, sólo adquieren toda su fuerza cuando las semejanzas semánticas y sintácticas operan simultáneamente.”⁸

Cabe destacar que la correspondencia en los dos campos de análisis se produce principalmente con películas que denotan y connotan una aproximación al género; al excluirse cintas cuyas cualidades no son identificables dentro de las categorías genéricas, los analistas y teóricos han podido aportar a este campo de estudio elementos trascendentes que alimentan la producción fílmica hollywoodense, no sólo por estudiar los factores que determinaron el éxito de ciertos filmes, también para identificar fórmulas reproducibles y funcionales para la industria.

Para el análisis sobre la conformación de los géneros cinematográficos, algunos filmes se presentan como antecedentes, medios de creación o simple reproducción de los logros alcanzados por la época; otros más conforman un factor de ruptura o renovación con las bases genéricas preexistentes, abriendo nuevos nichos y rutas que diversifican la producción cinematográfica, nutriendo, y en otras ocasiones prolongando, el desarrollo cíclico de la producción fílmica. Estos avances se registran principalmente por las modificaciones de los elementos semánticos y sintácticos que complementan, reestructuran o agregan elementos discursivos en las películas de género. El contexto fílmico, los avances tecnológicos y las preocupaciones de la época también contribuyen en gran parte a la formulación de estos filmes.

Con los datos precedentes se puede insistir en que el desarrollo de los géneros cinematográficos se configura a partir de los elementos ya reconocibles en un corpus de películas, a los cuales se insertan temáticas o estructuras novedosas que al ser funcionales enriquecen y abren nuevas rutas de creación para las películas futuras, con lo cual posiblemente se redefinirá la concepción genérica.

Para la industria hollywoodense los estudios sobre géneros cinematográficos son relevantes, ya que contribuyen a la toma de decisiones de producción y presupuesto, fuertemente influido por el éxito que las películas puedan tener en taquilla. Al ser fórmulas más o menos reconocibles, la inscripción genérica ayuda a productores y guionistas a estudiar los elementos de filmes exitosos, con el fin de que las nuevas producciones obtengan similares resultados. En dicho marco de creación, cada película de género contribuye a su respectiva familia, sea afinando las características establecidas o marcando nuevas pautas para futuras producciones de carácter genérico.

Con el estudio de los elementos semánticos-sintácticos que conforman un filme se puede dar correspondencia a su paternidad genérica en amplitud, también se destacan las características clave y su funcionamiento dentro del aparato interno de la película. Si bien la conformación genérica parte de la necesidad de clasificar en rubros más o menos estables cintas con características, temáticas y estructuras similares para su escrutinio; permite también establecer referencias dentro de la historia del cine que ayudan a determinar los giros, rupturas y renovaciones que han sucedido a lo largo de la conformación genérica.

De acuerdo con la propuesta de análisis semántico-sintáctico de Rick Altman, el primer campo, esbozado y estudiado a profundidad por Christian Metz⁹, permite establecer, además de los elementos denotativos (que identifican al filme dentro de un género

⁸ *Ibid.*, p. 129.

⁹ Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine* (1964-1968). Vol. I. España, Paidós Comunicaciones, Cine 133, 2002, 265pp.

cinematográfico), características sobre el manejo de actitudes, personajes tipo, lugares, decorados, iconografía, temporalidad, temáticas y puntos de vista frente a valores humanos y premisas, el significado o sentido connotado que adquieren en conjunto; en tanto, lo sintáctico se inscribe en las relaciones y estructuras en las que se trama la producción del filme, esto es el sentido dispuesto de los elementos: composición, figuras, iluminación, encuadres y movimientos de cámara que crean una base específica de significación para un grupo determinado de películas. Asimismo este teórico plantea que el espectro semántico permite la paternidad genérica a gran escala, mientras que la sintáctica destaca o privilegia una serie de textos asociados tradicionalmente con la corresponsabilidad genérica.

Al abordar su propuesta de análisis, Altman propone que los géneros surgen a partir de la conformación semántica, permitiendo la experimentación en el campo sintáctico con el cual y al paso del tiempo se complementa en la constitución de una sintaxis que se traducirá en la estabilidad, duración o éxito del género:

[...] la configuración semántica característica del género es identificable mucho antes de que se haya estabilizado un patrón sintáctico, justificando de esta manera la dualidad [...] del corpus genérico [...] la descripción del modo en que una serie de premisas semánticas evoluciona hasta obtener una sintaxis relativamente estable constituye la historia del género y al mismo tiempo identifica las estructuras de las que depende la teoría del género.¹⁰

Sin embargo este último planteamiento hipotético generaliza y casi niega la simultaneidad semántica y sintáctica de los filmes, colocando el peso de la construcción genérica al aspecto semántico y permitiendo a lo sintáctico la experimentación que tenga por objetivo establecer durabilidad o estática al campo cinematográfico. Por el contrario, la semántica y la sintáctica de los filmes operan en correspondencia dotando de variabilidad a las películas de género sin deslindarse de su identidad, permitiendo a la vez la conformación de nuevos rasgos para el desarrollo de nuevas rutas de los géneros cinematográficos.

En textos posteriores Altman enfrenta la responsabilidad sobre la generalidad de sus planteamientos, que para fines de este proyecto no procede explicar; sin embargo los trabajos de este autor antes referidos sobre la semántica y la sintáctica permiten abrir herramientas de estudio que aportan información valiosa sobre la construcción de este tipo de películas y su relación con el género al que pertenecen, no sólo como repetidoras de bases y fórmulas funcionales, sino como portadoras de nuevos márgenes de creación dentro de la cinematografía, en este caso, plenamente hollywoodense.

SEMIOLOGÍA DEL CINE.

En la década de los sesenta comenzaron a proliferar estudios de semiología en los que se esbozó al cine como un lenguaje, un tanto distinto al establecido en la década de los 20s' por los formalistas rusos en *Poética del cine*¹¹, quienes lo apreciaban como análogo a la lingüística (la palabra símil al plano, la frase a la escena, el párrafo a la secuencia y sucesivamente).

¹⁰ Altman, *op. cit.*, p. 229.

¹¹ Véase en Robert Stam, Burgoyne et al. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, Barcelona, Paidós 1999, 271pp.

A la cabeza de este tipo de textos, Christian Metz y otros teóricos procuraron establecer entre el cine y la lingüística un nexo que permitiera explicar la configuración del código cinematográfico; sin embargo y pese a intensos debates, se concluyó que por sus características particulares, la construcción en el cine varía notablemente con respecto a la lengua, pues cada imagen proyectada jamás será igual a otra ni utilizada por los cineastas de la misma forma, al contrario de la ‘palabra’ (el mismo fonema puede ser utilizado por todos los hablantes en múltiples situaciones), la imagen se crea en cada filme y por sí misma es capaz de denotar mostrando, sin arbitrariedad, sin doble articulación ni unidades mínimas; pese a estas diferencias, el cine sí mantiene una serie de códigos que lo identifican como un lenguaje, códigos que permiten establecer relaciones entre lo que se ve y se escucha con un significado que va más allá de lo denotado, tal como lo señala Metz:

[...] en primer lugar, los sistemas son llamados lenguajes si su estructura formal se parece a aquella de los lenguajes naturales, como en la expresión [...] En segundo lugar, cualquier cosa que significa para los seres humanos incluso sin un sistema formal se puede ver como una reminiscencia de lenguaje [...] se puede llamar «lenguaje» a cualquier unidad definida en términos de su MATERIA DE EXPRESIÓN...¹²

A partir de estas reflexiones la semiología dio un amplio espectro de posibles análisis para los filmes, creando modelos que pretenden explorar sistemáticamente, los elementos y códigos que se configuran hacia una significación, como lo hace la palabra en el discurso. Entre estos análisis destacan los trabajos sobre el lenguaje del cine que se puede abordar a partir de cinco elementos: imágenes, voces, música, ruidos y signos escritos, los cuales no pueden ser analizados con términos similares a la lingüística, pero sí a través de modelos que se adecuan o se estructuran por completo acorde con el interés del analista y los nuevos caminos de la teoría cinematográfica. De esta forma surgen modelos específicos con relación a la conformación del relato como *La Grande Syntagmatique* de Metz, así como otros dedicados al psicoanálisis o a lo histórico. En el análisis textual, se observan los códigos y subcódigos como elementos base del filme aunque poco estables dentro del *lenguaje*. David Bordwell los identifica tan múltiples, que difícilmente pueden encontrarse todos en cada película, aunque potencialmente pueden pertenecer a ella.

En la actualidad, los teóricos, analistas y críticos ajustan y crean metodologías o modelos de análisis que aplican a modo de experimentación y ensayo sobre los filmes. Como lo indican Jaques Aumont y Michel Marie en *Análisis del film* “...hasta cierto punto no existen más que análisis singulares, cuya gestión, amplitud y objeto resultan por completo adecuados para el film concreto del que se ocupan.”¹³ De esta manera se explica que los nuevos estudios se apoyan de las metodologías y modelos existentes, adecuando e implementando estrategias de análisis funcionales a su particular propósito, sin negar o concluir las acepciones fílmicas de las que se ocupan, en este último sentido, cada estudio puede avocarse a partes determinadas de la película, sin lograr agotarla, ello debido a la perspectiva y abordaje.

Como se ha mencionado, para el presente proyecto se utilizarán la semántica y la sintáctica como modelos de análisis para *2001* dentro de la relación temática del hombre-

¹² *Ibid.*, p. 56.

¹³ Jacques Aumont y Michel Marie. *Análisis del film*, Barcelona, Paidós Comunicación 42. Cine, 1990, p. 23.

máquina y su relación con la renovación del género cinematográfico de ciencia-ficción, el primero permitirá establecer los elementos del filme, las relaciones entre las categorías que se desarrollan en su interior capaces de generar significado: personajes, espacios, iconografía, puntos de vista del autor; el segundo, orientado al orden de los códigos y subcódigos que conforman el lenguaje del filme, dotándolo de estructura y sentido narrativo.

Ambos modelos de análisis han sido adecuados para la finalidad de esta investigación, pues funcionan de manera simultánea con el fin de complementar sus resultados hacia la confrontación de los rasgos más característicos de *2001* con el corpus de filmes de la década de los sesenta, previamente contemplados en el primer capítulo.

Acorde con los estudios e hipótesis generados en torno a los géneros cinematográficos y la multiplicidad de modelos para enfrentar los filmes, lo semántico es abordado desde la construcción de campos semánticos que corresponden a una estructura conceptual que organiza significados potenciales del filme en categorías específicas, permitiendo la lectura de una parte de la película, que a su vez la representa en general.¹⁴ Este modelo permite abordar el filme por sus atributos, sea como producto de la industria hollywoodense, el papel que juega en el desarrollo histórico del género y el particular punto de vista de Stanley Kubrick como su realizador.

Los campos semánticos versan sobre elementos explícitos del filme para movilizarlos a significados que trascienden a la obra, ello gracias a conjuntos organizados lógicamente, interpretados acorde con la construcción filmica, sin importar si sus elementos mantienen correspondencia, continuidad o relación explícita en el interior del filme. Las relaciones establecidas lo son a razón del analista y la preposición hipotética que desprenda de su observación, la composición lógica generada y su respectiva comprobación.

En tanto, lo sintáctico está orientado a los códigos cinematográficos que configuran la estructura del filme y la asociación de los elementos que lo conforman, sea al interior de las imágenes y también en la continuidad entre unas y otras: "... regulan la asociación de los signos y su organización en unidades progresivamente siempre más complejas: por ello, presiden la constitución de los nexos, o viceversa, la creación de vacíos e interrupciones, articulando los signos en una trama extendida entre los polos de la continuidad y la discontinuidad."¹⁵ En el interior de las imágenes la asociación sintáctica versa en la composición de diferentes códigos como lo son los visuales: iconicidad, fotografía, movilidad, gráficos y los códigos sonoros; mientras que la puesta en serie o la composición entre una imagen y otra se observa bajo la lupa del montaje.

CORPUS DE ANÁLISIS.

A través de diversas compilaciones y estudios sobre cine de ciencia-ficción es posible observar grupos de películas que mantienen características comunes acorde con la época en la que fueron producidas. Tanto las temáticas como los modos de producción se relacionan a favor de las preocupaciones sociales, alimentadas a su vez con el desarrollo técnico implementado, de tal manera que las generaciones o ciclos de filmes dentro de la ciencia-ficción sugieren características concretas que parecen perder vigencia con el paso del

¹⁴ Véase en David Bordwell. *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Traducción de Josexto Cerdán y Eduardo Iriarte, Barcelona, Paidós, 1995.

¹⁵ Francesco Casetti y Federico Di Chio; *Cómo analizar un film*, España, Paidós, 1991, p. 105.

tiempo, (sin embargo es posible su renovación), obsoletas a los nuevos cánones y al desarrollo científico.

La relación de la tecnología y sus contribuciones dentro de las expectativas humanas permite modificaciones en el *modus operandi* de la realidad representada cinematográficamente, para ejemplificar: si otrora la temática de la amenaza externa estaba en boga durante el periodo de la Guerra Fría, actualmente algunas de las preocupaciones se avocan a los desafíos de la humanidad frente a las catástrofes por el deterioro ambiental.

A diferencia de otros géneros cinematográficos, la ciencia-ficción se ha desarrollado a la par del cine y la literatura, marcando rutas de creación que permiten generar ramificaciones inagotables, desde el marco tecnológico hasta en el de las ideas, logrando una diversidad de temáticas que se suman y en otras ocasiones se renuevan en ciclos constantes, permitiendo incluso alimentar la técnica de películas fuera del género. De esta forma el sentido creativo está inserto en la producción fílmica y los logros tecnológicos no sólo contribuyen en su forma, también en su contenido. A modo de escaparate, la ciencia-ficción permite observar los avances tecnológicos, tanto en efectos visuales y sonoros, así como los argumentos que inspira.

En este sentido la ciencia-ficción sienta sus bases en el aparato tecnológico, desde Méliès con sus trucajes en *Voyage Dans la Lune* (1902) hasta lo contemporáneo con argumentos que nos hacen pensar sobre el futuro del hombre en relación con sus creaciones: *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982); *Terminator* (James Cameron, 1984); *Cyborg* (Pyun, 1989); *6th Day* (Roger Spottiswoode, 2001); *A.I.* (Steven Spielberg, 2001); *I Robot* (Proyas, 2004), entre otras.

A pesar de que la ciencia-ficción como género presenta una serie de temáticas cual ramificaciones en donde el ser humano y la ciencia se tornan centrales, no existe ningún eje donde no se observe las implicaciones tecnológicas y su afectación a la condición humana, es por ello que el literato y comunicólogo J.P. Telotte ha desarrollado estudios de carácter histórico sobre el género, en los que descubrió uno de los ejes principales que va más allá de la ciencia: las creaciones que se han alcanzado. El hombre ya no se sirve sólo de la herramienta para adaptar su cuerpo a las condiciones ambientales, construir sus ciudades y establecerse con ciertas comodidades. La humanidad se sirve más allá y genera sueños de creador cual Dios formando figuras hechas a su semejanza: robots, andróides, replicantes, cyborgs, clones y computadoras.

Con la ciencia el hombre puede responder a preguntas sobre sus capacidades, limitaciones, inteligencia y condición frente al universo. El avance tecnológico a su vez es reflejo de su conocimiento, así como el punto a través del cual se ha de desafiar las cadenas que lo detienen, sus miedos y deseos. En *Replications*, Telotte nos muestra que a través de la ciencia-ficción se confrontan las dudas sobre la propia existencia y los deseos de dominio sobre nuestra naturaleza como llamado a la perfectibilidad.

A través de los discursos cinematográficos, se han establecido preguntas hipotéticas sobre el presente y futuro primordialmente, como puntos de reflexión de lo que somos y lo que podemos llegar a ser a la luz de las acciones presentes. Así la creación, el *alter ego* representado en el cine desde la invención del Dr. Frankenstein de Mary Shelley ha puesto en práctica los dominios del hombre como creador, no sólo con sus repercusiones psicológicas, también sociales.

La máquina como herramienta, el robot como sirviente, se superó como *gadget* cinematográfico para trasladarse al eje central de este tipo de filmes, donde la pregunta

científica ensayó con escenarios, en su mayoría poco alentadores sobre el futuro de esta relación, a partir de la cual la máquina, tan semejante al humano pero liberada de la debilidad natural, toma consciencia y busca superar a su creador, sujetando las riendas del poder y la vida humana.

El hombre ensaya con el cine, fantasea con su vida futura, se pregunta respecto a sus ambiciones, sobre sí mismo y busca a través de la herramienta, su prótesis, llegar a un futuro. En algunas ficciones este tiempo se torna en una lucha, donde en ciertas ocasiones el enfrentamiento entre el creador y su hijo tiene rasgos de cadena darwiniana de supervivencia.

Bajo este marco referencial, Stanley Kubrick configuró *2001*, apoyado en su fascinación por la tecnología, su predisposición acerca de la herramienta que falla y el mecanicismo de sus personajes, Kubrick tornó su obra en la evolución del hombre, aquella que trasciende lo físico para instaurarse en un nivel intelectual. El cineasta neoyorkino centró el filme en el eje que mayor fuerza ha cobrado con el paso de los años dentro el género, renovó una de las preocupaciones humanas que devinieron con el arribo de la Revolución Industrial: el papel del ser humano frente a sus creaciones; ahora en un marco contextual hacia la conquista del espacio: el predominio de la máquina sobre el ser humano.

Tomando como eje la relación del hombre con la máquina para ilustrar su teoría científico-ficticia, Kubrick representó la evolución del hombre a través de la inteligencia, derribando la idea de que la tecnología suscitada durante la carrera espacial fuera algún reflejo de que la humanidad había llegado al estadio evolutivo superior, comparado con los simios del “amanecer”. El cineasta, con su particular creencia en la perfectibilidad desarrolló en el filme la tesis de que “...el hombre actual es el verdadero eslabón perdido entre el mono y el hombre civilizado.”¹⁶

De esta manera *2001* está dividida en ciclos evolutivos. Partiendo del nacimiento de la civilización. sin narración de voz en *off*, *El amanecer del hombre* se nos presenta como un documental acerca de la condición de los antecesores del ser humano, su vida antes y después del primer uso de la herramienta. Asimismo, Kubrick nos descubre al centro de las creaciones: el hueso transformado en sonda espacial, el trasbordador que viaja entre la Tierra y la Luna con asientos confortables, televisores con programación regular y ajustes para mantener las condiciones de gravedad fuera del planeta. La descripción puramente visual y sonora que nos ofrece el cineasta no sólo muestra al interior del filme el espacio-tiempo en el cual se suscita la lucha del hombre con la máquina, también es el ambiente de pre-creación que el cine proyecta para la realidad del hombre, aquel del mundo conocido y ordinario con el cual se suele confrontar la fantasía del género.

Durante la presencia a cuadro del Dr. Heywood Floyd, se despliegan ante nuestros ojos innovaciones tecnológicas que para el año 1968 aún no eran visibles en el común ordinario, pero sí proyectadas para un futuro tan lejano como el 2001. Breves diálogos, amplias sinfonías y movimientos coreográficos de naves espaciales describen los logros de la humanidad, los efectos sobre su conciencia y concepción de sí mismo en el espacio que ocupa. El gobierno, la organización social, los convencionalismos y también el pensar científico están inscritos entre líneas, sobre el descubrimiento y la exploración, aspectos muy *ad hoc* con el contexto mundial.

En el centro del discurso kubrickiano se mantiene la premisa de la evolución del hombre y sus implicaciones: la tecnología, el eje primordial del filme como reflejo de la

¹⁶ Brennan, *op. cit.*, p. 7.

inteligencia humana, es aquí la primera representación de la máquina en su fase de herramienta, aquella capaz de acercar al hombre al universo, como **extensión** o figura protectora que resguarda la fragilidad del cuerpo, aplicando las condiciones necesarias para la conservación de la vida en un ambiente adverso, sin oxígeno ni el ambiente plenamente conquistado.

El cuerpo es cubierto de materiales resistentes, el alimento envuelto en charolas y popotes. El ser humano se adapta a las condiciones que le presenta su nuevo espacio a conquistar. Utiliza los requerimientos del sistema social de la Tierra como el registro de acceso o las conferencias, sólo que ahora con tecnología implementada como la huella de voz (*print identification*) y las cabinas telefónicas dispuestas en los corredores de la estación espacial y hoteles Hilton.

De tal suerte, que este primer acercamiento de los logros alcanzados por la humanidad representa para este análisis un ilustrador de las condiciones en las cuáles se desarrolla el filme. Siendo en extremo visual y como lo indica su propio autor, *una experiencia que trasciende las limitaciones del lenguaje*, incluso la interpretación filosófica que podría suponer, el primer apartado con su clara división del antes y después de la elipsis hueso-sonda espacial, no será abordado de forma precisa en el desarrollo semántico y sintáctico del estudio sobre *Odisea del espacio*, evidentemente el alejamiento del centro de análisis no supondrá su total eliminación, sino se marcará como un referente importante, debido a que se presenta a lo largo de la cinta como trasfondo del descubrimiento del “monolito” y su injerencia en la evolución humana.

El segundo capítulo *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde* presenta a la máquina en una nueva faceta, no se le observa únicamente como simple herramienta, trasciende en una unidad consciente capaz de mantener **corresponsabilidad** con el humano, a modo de prototipo de la última generación de computadoras, como HAL-9000 que “imita” la experiencia humana, la sensibilidad y su intelecto.

Si bien el primer capítulo introdujo al espectador a la lectura de la humanidad en tiempo y espacio extremos, la relación que guarda la especie con su tecnología, sea en los albores de su civilización hasta la actualidad (dando por hecho siglos de desarrollo físico e intelectual), se concentra también en la percepción del Monolito, en sus múltiples lecturas, como motivador de cambio y generador de nuevas rutas de exploración humana.

En este segundo capítulo se concentra en el conflicto entre el hombre y la máquina, la relación de **enfrentamiento** en donde ambos luchan por la subsistencia. Este segmento tiene por trasfondo la expedición a Júpiter para investigar las ondas desplegadas por el Monolito en la Luna; sin embargo este hecho se revela al final del capítulo, por el cual es preciso enlazar todas las partes del filme, que en su conjunto, destaca una interpretación personal y de carácter ideológico que no se persigue en esta investigación.

Por su unicidad, el fragmento concentra el conflicto expuesto por Kubrick, el tema central por el que se puede desarrollar la idea de la evolución humana. El enfrentamiento del hombre y la máquina supone colocar en acción a los personajes desde el punto de vista del cineasta y la forma cómo el discurso se va describiendo al paso de los fotogramas. Se aplicará así el análisis semántico y sintáctico para descubrir la relacionan de ambos sujetos y el manejo del cineasta con base en los mismos.

El tercer capítulo, *Júpiter y más allá del infinito*, la más visual y abstracta de las partes del filme quedará fuera de este análisis, pues como se ha mencionado, no representa la relación hombre- máquina que interesa.

Asimismo, el filme al estar inscrito en la década de los sesenta necesita ser contrastado con el cuerpo de películas concebidas en la misma década, a fin de observar las condiciones de producción, realización y temáticas que se inscriben a ellas y así establecer los nexos, rupturas e influencia que supuso *2001* con respecto a ellas y en filmes sucesivos.

De esta forma se procede a la segmentación del capítulo *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde* en una división de escenas y planos que permiten identificar los códigos visuales y sonoros para conformar un cuadro de análisis sintáctico, que a su vez contribuye a la identificación de las unidades semánticas que se establecen para la significación de la relación entre el hombre y la máquina.

Partiendo de la propuesta de análisis sugerida por Rick Altman se conformó el estudio de los elementos que se configuran internamente en el filme, así como sus repercusiones fuera de él que impactan en el resto de la producción genérica de la que forma parte. Al localizar el método dentro del espectro semántico-sintáctico de análisis, se encontraron diversas perspectivas para abordar el objetivo de este proyecto. Autores como David Bordwell, Christian Metz, Jaques Aumont, Michel Marie, Francesco Casetti, Federico Di Chio entre otros, remarcan a lo largo de sus obras la inexistencia de un método universal que permita abordar todos los filmes, por el contrario advierten que cada estudio, cada filme, requiere la configuración de un método propio que funcione para su particular objetivo.

De esta forma cada análisis es una recreación de métodos basados en la teoría de cine, cada uno generado con plena libertad acorde a su creatividad y al nivel de profundidad que desee explorar el analista; así mismo ningún estudio podrá agotar todas las posibles lecturas del filme, por lo que la metodología permite avocarse a factores específicos de manera sistemática, sin lograr concluirlo.

3.4 LECTURA Y ANÁLISIS DEL FILME.

La relación hombre-máquina además de ser uno de los ejes principales de la ciencia-ficción es un campo de estudio importante para cuestionar el papel del ser humano respecto a sus propias limitaciones y circunstancias. En *2001: Odisea del espacio*, Stanley Kubrick se aventura a una visión sobre el futuro del hombre, por demás alentadora hacia la civilización que aún permanece en la infancia intelectual y con grandes esperanzas para un futuro más allá de la tecnología, tan palpable en la realidad como visionaria en la pantalla cinematográfica.

El plantamiento hipotético del cineasta subraya el maquinismo de la vida humana como el punto de partida para la completa reestructuración del concepto sobre nuestra especie natural e instintiva. Más allá del retorno al fundamento más básico del hombre, Kubrick propone un enfrentamiento con el tipo de vida diseñado tecnológicamente por la humanidad; la manera en cómo lo hace es el motivo de este capítulo, que bajo la dirección semántico-sintáctica se concreta en una lectura sobre la concepción del cineasta representada en *2001*.

Con la segmentación de *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde* se hizo posible el escrutinio analítico bajo unidades controladas y sistemáticas que establecieran, a partir del contenido de escenas¹⁷ y planos, cuatro bloques narrativos:

- a) Vida de tripulación en *Discovery I*
- b) Identificación de la falla en antena AE-35
- c) Verificación de la falla en la antena AE-35
- d) Fallo y desconexión de la máquina.

Asimismo con la división del capítulo en *découpage*, se clasificaron los componentes del filme en banda de imágenes (elementos visuales) y banda de sonido (elementos sonoros), la primera dividida en la descripción de imágenes por color, contenido y movimiento, así como por plano, angulación y movimiento de cámara; la segunda clasificada en voz (in/off), música y ruidos, como se observa en el siguiente cuadro.

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|--------|----------|---|---------------------------|------------------|--------|--------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (pl./áng./mov.) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |

* Ver cuadro completo en anexo, donde se encuentra el *découpage* de *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde*. Este modelo fue tomado de Jacques Aumont y Michel Marie, modificado acorde a las necesidades de este análisis.

¹⁷ Aumont y Marie describen una serie de herramientas que permiten a los analistas tener mayor control sobre los filmes a los que se avocan, seccionar la obra en secuencias: “una sucesión de planos relacionados por una unidad narrativa, comparable por su naturaleza a la ‘escena’ en el teatro.”

Al segmentar este fragmento de *Odisea del espacio* se procedió a la identificación de los diferentes códigos que conforman la imagen y el sonido del filme. Tomando como referencia a Casetti y Di Chio, las series visual y sonora referidas fueron:

- Rasgos de *denominación, reconocimiento y transcripción icónicos*. Permiten, al espectador reconocer los elementos que conforman la imagen en pantalla en correspondencia con el mundo real para su interpretación dentro del propio filme; así como determinar a través de qué medios se realiza dicha representación.
- Elementos de *composición icónica*. Serie de códigos que permiten organizar los elementos al interior de la imagen, regulando con ello la constitución del espacio visual. A través de códigos de figuración y plasticidad de la imagen algunos elementos se posicionan respecto a otros al interior del encuadre o expresan su capacidad para destacarse del resto, guiando a la significación.
- *Códigos iconográficos*. Permiten regular una serie de rasgos que guían hacia la constitución de figuras convencionalizadas, sea por las características físicas, de carácter psicológico y social. Permiten el reconocimiento de personajes tipo, así como objetos.
- *Códigos estilísticos*. Crean un vínculo entre la obra y su autor. A través de los rasgos representados en pantalla es posible revelar la personalidad y punto de vista del cineasta: detalles, encuadres, iluminación, utilización de la música, son algunos de elementos que funcionan como firma de su autor y la seña particular de la obra.
- *Composición fotográfica*. De acuerdo con Casetti y Di Chio, estos rasgos permiten expresar la imagen cinematográfica como reproducible, características de mecanicismo en la conformación de la imagen que buscan representar la realidad a través de códigos de perspectiva, encuadre, iluminación y color. De esta forma se logra indentificar a partir del posicionamiento de cámara, los puntos de fuga, profundidad de campo, escala de planos y puntos de luminosidad, todos ellos capaces de establecer tanto emotividad como significado.
- *Códigos de movilidad*. Rasgos significantes que el cine es capaz de reproducir, ya sea presentando movimientos al interior de la imagen (profílmico) o movimiento de la cámara, con el cual se establece la descripción del ambiente, musicalidad, armonía o simplemente la representación de un movimiento subjetivo o de la realidad.
- *Códigos gráficos*. Son los elementos escritos que se utilizan a lo largo del filme y aportan información a favor de la significación de la cinta. Están compuestos por indicios gráficos, subtítulos y títulos (los cuáles son considerados como externos a la realidad del filme); contrarios a los textos, ubicados en lo profílmico como rótulos, letreros o anuncios percibidos tanto por los personajes como por los espectadores.
- *Códigos sonoros*. Rasgos que se indentifican en primera instancia por su calidad diegética, extradiegética y no diegética; representándose a través de voces, ruidos y música, categorías que aportan riqueza expresiva a la imagen.

El reconocimiento de los rasgos precedentes permitió esbozar las características generales del filme: estética, construcción narrativa, desarrollo de personajes y por ende la conformación del argumento a partir de todos estos elementos. Los códigos visuales y sonoros permitieron, desde los primeros acercamientos al filme, establecer series y usos de tomas a favor de una interpretación sobre el punto de vista del cineasta ante la relación del hombre-máquina, así como plantear semánticamente la progresión de dicho desarrollo.

De acuerdo con David Bordwell en *El significado del filme*, los campos semánticos funcionan como unidades conceptuales susceptibles de significación, los cuales proceden del visionado de la película e incluso pueden ser interpuestos por el analista a fin de comprobar las hipótesis y supuestos que del filme se desprendieron en su momento.

La relación temática **hombre-máquina** funciona, adecuándola, como el campo semántico eje que desprende una serie de conjunciones y conceptos relacionados por analogía o contraste a fin de ser confrontados para una asignación global que los represente. Considerando que en *Odisea del espacio* el hombre y la máquina son también los personajes principales, podemos observar la representación humana a través de los doctores Frank Poole, David Bowman y los hibernados; mientras la máquina por medio de Hal y la *Discovery I*.

Para desprender los campos semánticos acorde con las características de los humanos y de las máquinas insertos en el filme, fue necesario establecer la construcción sobre la cual Kubrick los representó; es por este motivo que se recurrió a la teoría y práctica cinematográficas en tanto la constitución del personaje, el cual comúnmente es abordado desde dos dimensiones: **caracterización** y **carácter**. La primera refiere detalladamente las condiciones fisiológicas, sociológicas y psicológicas del personaje; al desplegar una serie de rasgos como la constitución física, la edad, el sexo; así como la educación, ocupación, coeficiente intelectual, costumbres, tradiciones, religión, filiación política, pasatiempos; y su premisa personal, moral, actitud hacia la vida, cualidades, facultades, temperamento, entre otros, es posible dibujar un tipo específico de personaje, diferente al resto y por consiguiente con identidad. El carácter se enfoca en la profundidad del personaje, en su centro y eje fundamental de vida, quizá no tan latente, pues como observa Robert McKee: “el verdadero carácter se revela en las decisiones que un ser humano hace bajo presión.”¹⁸ Estas decisiones, son lo que en la trama de todo filme conducen al desarrollo y resolución del conflicto. Ambos, caracterización y carácter, van de la mano, configurando al personaje de manera verosímil y condicionándolo a ciertas formas de actuar, no por ello predecible e inamovible.

Al abordar el campo semántico **hombre-máquina** desde esta perspectiva, se puede profundizar en cada elemento partiendo de las dimensiones que posee, los rasgos pueden ser confrontados en series de oposiciones que permiten establecer los contrastes entre estos dos tipos de personajes, algunos corresponden al común ordinario, permitiendo al espectador encontrar diferencias explícitas entre el hombre y la máquina.

Así como el reconocimiento de los códigos de las *áreas expresivas*¹⁹ que Casetti y Di Chio identifican como *visuales* y *sonoras* contribuyeron a establecer una lectura semántica,

¹⁸ Robert McKee “Estructura y personajes”. Revista *Estudios cinematográficos*. Año 10, núm 28, septiembre-noviembre CUEC-UNAM 2005, p. 9.

¹⁹ Denominación que Francesco Casetti y Federico Di Chio otorgan a los rasgos visuales (imágenes y signos escritos) y sonoras (voces, ruidos y música).

también permitió la aplicación del análisis sintáctico a fin de establecer los recursos utilizados por el cineasta para la estructura del filme, y en el caso de *Odisea del espacio*, la efectiva reutilización de tomas conforme la línea temporal y desarrollo del conflicto. En esta lectura, el código conforma las relaciones entre significantes, significados y referentes que actúan simultáneamente, creando un sistema normativo que organiza y orienta hacia el funcionamiento de sus partes.

De acuerdo con la clasificación de estos mismos autores, encontramos códigos de montaje o puramente sintácticos que comprenden diferentes tipos de asociaciones entre una imagen y otra: por identidad, analogía/contraste, proximidad, transitividad y acercamiento, mismos que se identifican partir del reconocimiento de las áreas expresivas previamente señaladas.

Francesco Casetti y Federico Di Chio proponen una tipología de asociación entre las imágenes que suceden en el montaje y que corresponden a los códigos sintácticos de las cuáles me serví para el análisis sintáctico de *2001*:

1. *Asociación por identidad*. En la cual el elemento representado o modo de representación se repiten, esto significa que dos imágenes aun siendo diferentes en su forma pueden relacionarse por contener los mismos elementos o bien, al mostrar diferentes objetos mantienen la misma estructura, duración o composición.
2. *Asociación por analogía y contraste*. Se presenta cuando dos imágenes contiguas se relacionan por contenido similar o equivalente, pese a no contener los mismos elementos; esta diferencia correlacionada genera nexos, sea por los rasgos comunes u opuestos.
3. *Asociación por proximidad*. O montaje alternado que permite establecer la continuidad de una imagen a otra, de imágenes que se suceden de una a otra en un juego de campo/ contracampo.
4. *Asociación por transitividad*. Cuando una imagen se prolonga o complementa en otra, sea por transitividad temporal o por tipo de encuadre.
5. *Plano-secuencia*. Toma de continuidad de una acción comprendiendo una secuencia sin corte ni manipulaciones referentes a edición.

Esta tipología permite establecer una lectura de los elementos que conforman la estructura del filme dotando de sentido el discurso, es por ello que tanto el análisis semántico como el sintáctico pueden funcionar de manera simultánea, pues mientras uno permite identificar los rasgos denotados de la cinta, el otro establece la continuidad del montaje que aporta a su vez sentido para la significación en conjunto de todo el filme.

Los elementos descritos permitieron descomponer el segmento del filme a unidades reconocibles para analizar su funcionamiento de cada componente en relación con el resto.

ANÁLISIS DE 2001. RELACIÓN TEMÁTICA HOMBRE-MÁQUINA.

En el capítulo *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde*, Stanley Kubrick desarrolla la relación **hombre-máquina** a través de tres estadios que suponen el encuentro del hombre **con** la máquina (**extensión-funcionalidad**), el hombre **y** la máquina (**correspondencia-compañerismo**), hasta llegar al hombre **contra** la máquina (**enfrentamiento-lucha**). Dichos estadios están determinados por el desarrollo de los personajes en sus tres dimensiones: fisiología, sociología y psicología; las cuales se plantean progresivamente en este segmento del filme y encuentran su conclusión en el desarrollo pleno del carácter tanto de David Bowman en representación de la humanidad y de Hal-9000 como la máquina.

Siendo este binomio (hombre-máquina) el punto focal de análisis, se observa que estos personajes opuestos guían hacia una significación tanto por los diálogos como por la composición de los planos y escenas que, a lo largo del filme, se repiten y/o modifican ligeramente, otorgando así un sentido expreso sobre la ideología de Kubrick, el significado y la reflexión que pudiera impulsar en el espectador.

A lo largo de la historia del cine, ésta misma relación ha tenido enfoques que contribuyen a la conformación de una identidad, tanto para la humanidad como su forma de convivencia. A través de la máquina, semejante a su creador, se han explorado las emociones fundamentales del hombre, sus límites y también aquellas características que le proporcionan un valor sin igual como especie en constante evolución. En *2001* esta perspectiva aborda al hombre y la máquina en un juego de comparaciones donde parece existir entre ambos un intercambio de actitudes, emociones, responsabilidades y decisiones concebidas o tomadas de estereotipos de lo real, y por tanto capaces de generar una ruptura con el mundo conocido, aquel donde la tecnología todavía no alcanza las dimensiones exactas de unidades conscientes con inteligencia artificial.

Kubrick movilizó simultánea y progresivamente dichos estereotipos incorporando al filme series de escenas, tomas, planos y perspectivas que pusieran en juego la empatía, identificación o falta de ellas de un personaje a otro. De esta manera el autor dibuja los perfiles de los personajes al tiempo que desarrolla la relación hombre-máquina:

| HOMBRE-MÁQUINA | RELACIÓN | DIMENSIÓN | REPRESENTACIÓN |
|----------------|--------------------|-------------|---|
| CON | Extensión/ función | Fisiológica | La máquina es utilizada como herramienta o extensión del hombre. |
| Y | Correspondencia | Sociológica | La máquina como compañera de viaje, tripulante a quien se le delegan responsabilidades. |
| CONTRA | Enfrentamiento | Psicológica | La máquina al tomar consciencia de su identidad, busca la supervivencia. |

* Desarrollo del encuentro entre el hombre-máquina en *Misión a Júpiter. 18 Meses Más Tarde*.

Las dimensiones de los personajes fueron desarrolladas por el cineasta progresivamente, determinando para cada uno composiciones visuales que no sólo permitieran al espectador ir de la mano con el desarrollo del conflicto entre el hombre-

máquina, también expresa su punto de vista a través de tomas, iluminación, composición y plasticidad. Kubrick establece una introducción, nudo y desenlace para el acto impregnado de oposiciones semánticas sobre las dos entidades: desde el inicio del capítulo se destacan los rasgos fisiológicos; los sociológicos se desarrollan paralelamente hasta poco antes de la mitad del capítulo; y los psicológicos se presentan más claramente hacia el final.

Gracias a esta misma estructura se observa, al pasar los minutos, que la visión del cineasta se modifica con respecto a la figura de la máquina, la cual pasa del favoritismo a la tecnología desconectada. Un antes y después de la decisión de Hal por enfrentarse al humano, claramente expuesto por la repetición de encuadres y tomas, que adquieren un nuevo sentido al incorporarse a la línea narrativa, temporal y la disposición de los personajes a cuadro.

[HOMBRE CON MÁQUINA]

La relación del hombre **con** la máquina se ilustra bajo una serie de rasgos fisiológicos capaces de determinar diferencias entre los personajes, potencial, virtudes y debilidades, gracias a los cuáles se representan características específicas que se complementan entre sí para crear vínculos de dependencia. De esta manera la conjunción ‘con’ adquiere sentido por la necesidad de compenetración de los personajes acorde a las circunstancias en las que se localiza la acción. La máquina como medio físico acondicionado para la supervivencia del ser humano en el espacio exterior; el hombre con el objetivo de ir más allá de la Tierra.

En esta descripción de personajes, Kubrick juega con una serie de oposiciones que nos ayudan a percibir al humano de cuerpo orgánico como **mecánico con necesidades** y a la máquina como **mecánica funcional**, de esto que la podamos concebir como una herramienta o extensión del primero, pues provee de recursos a los hombres, incluso mantiene con vida a los hibernados. Los rasgos son:

| | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| HOMBRE | MÁQUINA |
| movilidad | fijeza |
| orgánico | inorgánico |
| necesita alimento | provee alimento |
| gasta energía | genera energía |
| receptor | emisor |
| inacción | funcionalidad |
| fragilidad | resistencia |
| respiración | sin respiración |
| cuerpo requiere mantenimiento | Discovery requiere mantenimiento |
| rutinario | programado |

Bajo el ritmo del *Gayane Ballet Suit (Adagio)*, la descripción de la *Discovery I* sucede acorde a la forma de vida de la tripulación. Los suaves paneos y *dollys* de la cámara siguen el trote de Frank Poole, quien rítmicamente se muestra desde diversas perspectivas, representando así la movilidad limitada del hombre dentro de sus creaciones, aún más fijas, ordenadas, programadas y geométricas.

Esta primera oposición destaca la naturaleza de las dos entidades unidas, en apariencia, por una composición simbiótica de engranaje: el hombre propenso a la 'libertad' mueve, mientras se ejercita, a la máquina condicionada a formas y movimientos específicos.



El mecanicismo de dependencia del hombre con la máquina está inscrito en las necesidades que ambos deben cubrir para beneficio del contrario, el primero requiere mantener su cuerpo a través del ejercicio, toma de energía solar y alimento; mientras que el segundo a pesar de funcionar automáticamente requiere la supervisión humana gracias a la cuál existe.

Ubicado en un espacio de tonos fríos, el humano es ligeramente iluminado por la centrifugadora, que directamente lanza halos de luz sobre centros de control de mando, cápsulas de hibernación y paredes; destacando el fondo de la figura, Kubrick da predominio a la máquina pese a que el hombre tiene la movilidad. Esta serie de tomas ofrecidas por el cineasta dan prioridad al espacio físico de *Discovery I*, repasando en varias ocasiones sus contornos, elementos y funcionamiento continuo (luces encendidas en botones y pantallas); mientras al hombre se le observa incluso distraído o abstraído en el mantenimiento de su propio organismo.



Asimismo, Kubrick pone énfasis en la funcionalidad de la máquina y las necesidades del hombre, por ejemplo en la serie donde coloca a David Bowman sirviéndose su alimento. Al dividir la pantalla con predominio de la máquina, el cineasta posiciona ambos personajes en un encuadre frontal, da movilidad al hombre incluso con ademanes que nos indican lo orgánico de su existir (sentido del tacto), al tiempo que la máquina es un proveedor de la energía necesaria para el organismo, escena que se refuerza con la descripción de los hombres hibernados, donde de nueva cuenta, el cineasta coloca la figura de la máquina como predominante a través de primeros planos, necesaria para que el ser humano pueda mantenerse con vida.



Al ubicar en la centrifugadora a los hibernados, Kubrick utiliza una estructura sintáctica que va de tomas abiertas a cerradas, donde el eje fundamental de la narración se centra hacia la tecnología implementada para el mantenimiento del organismo humano. Conforme suceden las imágenes, los diálogos ponen énfasis en el control que la máquina tiene sobre las funciones vitales de los hombres, y posicionan en primeros planos pantallas y carátulas que certifican dicho funcionamiento:

*this was done in order to achieve the maximum conservation of our life-support capabilities, basically food and air. Now the three hibernating crew members represent the survey team... and their efforts won't be utilized until we were approaching Júpiter...*²⁰

[David Bowman]

De lo anterior destacamos dos puntos: el primero, la confianza que el humano ha depositado en sus creaciones al delegarles responsabilidades, incluso su propia existencia: “to achieve the maximum conservation of our life-support capabilities, basically food and air”, mientras observamos la máquina en primer plano y el hombre “dormido” al fondo; el segundo, determinado por la frase que enfatiza en el valor del humano como estrictamente mecánico: “and their efforts won't be utilized until we were approaching Júpiter...” Con ésta, Kubrick trata la relación del hombre-máquina en un intercambio de dimensiones, mientras a la máquina se le confieren responsabilidades, al hombre se le atribuyen usos.

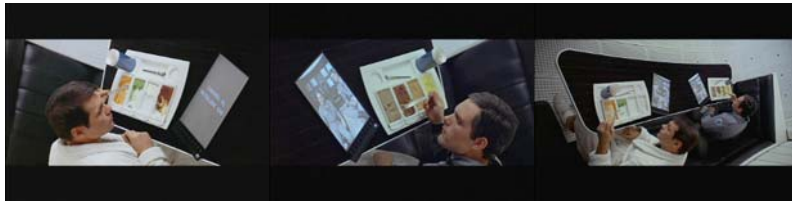
En este mismo segmento podemos destacar la representación entre lo vivo/funcional a partir de indicios fuera de la concepción tradicional. Kubrick mediante pulsaciones registradas en un monitor indica que los hibernados continúan con vida; mientras que representa el funcionamiento de la máquina no sólo por una serie de dispositivos de luces que se encienden y apagan, también a través del lenguaje oral utilizado por Hal, quien reproduce expresiones humanas.

En muchos estudios sobre *2001* se ha puesto especial atención en Hal, principalmente porque se le atribuyen características de nivel emocional, comparadas con la poca expresividad que denotan los humanos del filme. Esta introspección de Hal va más allá de los diálogos: tomas en contrapicada que enaltecen la figura de la máquina (opuestas a las tomas en picada al humano); así como el acercamiento y grado de intimidad alcanzado a través de tomas cerradas al lente rojizo, mostrándolo en sus contornos, en sus detalles hasta llevarnos al punto de vista más profundo, donde el humano siempre se ve distante, completamente ajeno y distraído.

²⁰ Traducción: “... para lograr la máxima conservación de lo necesario para subsistir, o sea, comida y aire. Los tres tripulantes en hibernación son topógrafos... no harán falta hasta llegar a Júpiter...”



El espectador puede ponerse en contacto con Hal, intimar con él hasta conocerlo a profundidad porque es el personaje que muestra aspectos más allá de lo funcional, incluso vemos cómo se interpreta a sí mismo (serie 9000) y a los humanos, cuando con su mira en ojo de pez enuncia: “We are all by any practical definition of the words... foolproof and incapable of error”²¹ De esta forma, Kubrick distingue la superioridad de la máquina al ser ella quien observa desde arriba y a lo lejos a los hombres, lo cual reafirma con una serie de tomas en picada que abordan a los humanos al comer y ver una transmisión, mientras la nave funciona gracias a Hal.



La presentación de los humanos se concreta a sus acciones, durante la entrevista sólo logramos identificar las capacidades y requerimientos de su organismo; y por medio de escenas complementarias sabemos que su única labor durante el viaje se reduce al mantenimiento de la nave y el de su propio cuerpo. La figura del hombre se reconoce poco a través de su expresión, así como por las frases que logra enunciar, las cuáles en esta primera parte del segmento sólo las establece con Hal.

Hasta este punto los rasgos fisiológicos han sido abordados por el cineasta de manera expresa, pero no a profundidad; al espectador se le ha aportado información primordial para comprender la relación hombre-máquina en un escenario límite, donde se ha configurado un estilo de vida organizado, inamovible.

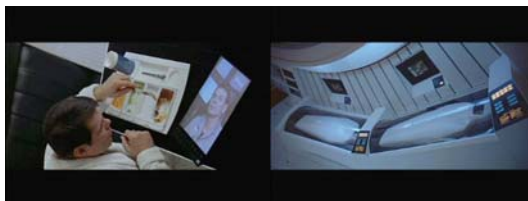
En el orden sintáctico, esta parte del filme funciona como presentación del espacio de acción y de los personajes, por lo cual la mayor parte de las tomas son descriptivas, los paneos unidos a tomas fijas de detalles permiten ilustrar los diálogos que indican de manera más precisa el funcionamiento de los sistemas como el de hibernación.

La asociación de las imágenes se presenta por identidad y multiplicidad, lo cual significa que el cineasta aporta series de tomas que unidas en corte directo se concentran en retratar el espacio con tomas muy abiertas o muy cerradas, el primer tipo para indicar el lugar que ocupan los elementos dentro de la nave; y el segundo término para establecer las funciones esenciales de los objetos conforme su importancia para la misión a Júpiter.

Con las series de tomas múltiples que tiran en diversas direcciones sobre el mismo elemento, Kubrick no sólo conforma el estilo del filme, también hace una revisión del entorno, estilo de vida y relación que guardan los personajes respecto a su rol dentro de la misión conforme sucede la entrevista con “World Tonight”.

²¹ Traducción: “... somos por definición, infalibles e incapaces de cometer errores...”

La asociación por analogía es plenamente visible cuando se habla del estado de conservación del cuerpo humano, mientras los hibernados son mantenidos a través de sistemas que permiten el ahorro de energía, Poole y Bowman consumen esta energía al alimentarse. Las tomas se continúan de una a otra por medio del corte directo, concentrando la atención del espectador entre la duplicidad para el mantenimiento de la vida del humano en las condiciones espaciales.



[HOMBRE Y MÁQUINA]

Casi paralelamente de la exposición de los rasgos fisiológicos el segmento se continúa hacia el siguiente tipo de relación entre hombre-máquina, el aspecto social de los personajes, la conjunción ‘y’ donde cada entidad muestra sus cualidades con respecto a los otros.

El hombre limitado en la rutina del Discovery ha perdido parte de la emotividad e incrementando la distancia no sólo física con la Tierra, sino también con sus lazos afectivos, visible durante la transmisión del mensaje de cumpleaños de los padres de Frank, la cual resalta por el desinterés del astronauta hacia una conversación familiar que termina siendo práctica: sobre pagos y gastos. Mientras la máquina, al tomar consciencia de su capacidad intelectual y liberada de la moral, ética y religión, actúa tal como fue programada, pero deja su servicio, su papel de extensión para convertirse en la compañía del hombre, con cargas de responsabilidad y reparto de trabajo como un miembro más de la tripulación.

Así las oposiciones semánticas que se observan en este apartado y que corresponden a la condición sociológica de los personajes representan los siguientes rasgos:

| HOMBRE | MÁQUINA |
|-------------------------------|---------------------|
| analiza | resuelve |
| vigila | ejecuta |
| inseguro | seguro |
| explica/ justifica | siente/ expresa |
| comunicación no verbal | comunicación verbal |
| defiende/ desconecta | ataca/ asesina |
| tradicional/ sigue costumbres | sin costumbres |
| trabajo en equipo | individualista |

instintivo

lógico

lento

ágil

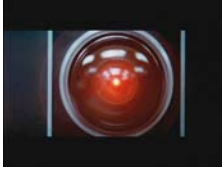
De esta forma observamos las actitudes de los personajes dentro de este espacio, el hombre entonces **rutinario** actúa con regularidad, sin expresión ni trascendencia ante lo que ocurre frente a él; mientras la máquina se presenta con **emociones**, busca el diálogo y la complacencia al expresar sentimientos y amabilidad. En esta interpretación de las oposiciones semánticas la representación se efectúa en la interacción de los personajes: el hombre y la máquina se ven como dos partes que se complementan en el trabajo dentro de la *Discovery I*, cada una con sus características, Hal con su enorme intelecto y velocidad, los humanos con salud, inteligencia y función de mantenimiento.



Kubrick coloca su vista sobre las cualidades de la máquina por encima de las reacciones humanas. Al posar la cámara en el ojo espía de Hal, el cineasta observa al hombre, tranquilo, cotidiano mientras le provee de energía, descanso y entretenimiento. Las capacidades de un personaje comparado con otro se representa mediante una partida de ajedrez, donde la máquina ejecuta rápidas decisiones sobre los hombros de Frank Poole, haciéndolo notar lento y poco inteligente pese al IQ elevado del astronauta. Así también la actitud de Hal frente a David Bowman, cuando éste hace unas ilustraciones, el carácter artístico bajo la lupa de la máquina que congratula al humano por las mejoras en la “ejecución”.

Así, el sentido protector de la máquina se dibuja cuando Hal deja de ser la creación del hombre para pretender suplantarle y es, en ese momento, cuando Kubrick nos hace ver dentro de la psicología de Hal, al mostrarnos su interpretación de la vida, su curiosidad y sus dudas, entonces se desencadena la mentira y el enfrentamiento de los personajes a través de un diálogo.

En la siguiente serie de tomas de contraposición observamos el ojo inquisidor de Hal, a través de su punto de vista distinguimos entre las frases que se enuncian, con la expresión facial de David Bowman, quien responde monosilábicamente, sin entender (en apariencia) hacia dónde se dirigen las preguntas de la máquina.



—Have you been doing some more work?

—¿Ha estado dibujando?

—A few sketches

—Unos pocos bocetos

—May I see them?

—¿Puedo verlos?



—Sure

—Claro

—That's a very nice rendering, Dave. I think you've improved a great deal. Can you hold it a bit closer?

—Muy buena ejecución, Dave. Creo que ha mejorado mucho... ¿puede acercarlos un poco?

—Sure

—Claro

—That's Dr. Hunter, isn't it?

—Ese es el doctor Hunter, ¿no?

—Ajá...

—By the way... Do you mind if I ask you a personal question?

—A propósito... ¿puedo preguntarle algo personal?

—No, no. Not at all.

—Desde luego

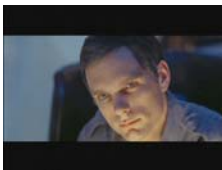
—Well, forgive me for being so inquisitive...

—Perdóneme por ser tan curioso...



...but during the past few weeks I've wondered... whether you might have been having...

... durante las últimas semanas me he preguntado... si ha tenido...



Some second thoughts about the mission?

...dudas acerca de la misión...

—How do you mean?

—¿A qué te refieres?



—Well, it's rather difficult to define... Perhaps I'm just projecting my own concern about it /

—Bueno, es difícil de explicar. Tal vez esté exteriorizando mi ansiedad.



—I know I've never completely freed myself of the suspicion... that there are some extremely odd things about this mission. I'm sure you will agree...

—Sé que no puedo liberarme de la sospecha... de que hay cosas raras en esta misión. Estamos de acuerdo...



...there is some truth in what I say

... en que es cierto lo que digo.

—I don't know. That's a rather difficult question to answer.

—No sé. Es difícil decirlo...



— *You don't mind talking about it, do you Dave?*

— *No le importa discutirlo, ¿verdad, Dave?*



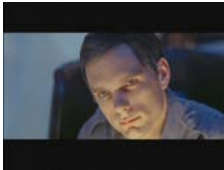
— *Oh, no, not at all.*
— *Well, certainly no one could have been unaware of...*

— *No en absoluto.*
— *Bueno, nadie pudo dejar de oír las extrañas...*



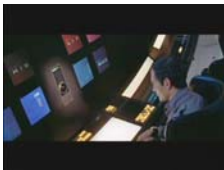
... the very strange stories floating around before we left. Rumors of something...

... historias que se oían antes de partir... rumores sobre algo...



... being dug up on the Moon. I never gave these stories much credence... but particularly in view of some of the other things that have happened... I find them difficult to put out of my mind.

... desenterrado en la Luna. Nunca creí mucho en esas historias, pero en vista de otras cosas que han pasado, es difícil apartarlas de mi mente.



For instance, the way all our preparations were kept under such tight security... and the melodramatic touch of putting Drs. Hunter...

Por ejemplo, cómo se hicieron los preparativos con absoluta seguridad y el toque melodramático de traer a bordo a los doctores Hunter



Kimball and Kaminsky aboard already in hibernation after four months of separated training on their own.
— *You working up your crew psychology report?*

... Kimball y Kaminsky en hibernación, después de entrenarlos por separado cuatro meses, solos.
— *¿Preparas el informe psicológico de la tripulación?*



— *Of course, I am. Sorry about this. I know it's a bit silly. Just a moment... just a moment...*

— *Por supuesto, perdóneme. Ya sé que es una tontería... un momento, un momento...*

En la serie, Kubrick realiza un juego de contraposiciones en el que observamos a los dos personajes desde cuatro perspectivas. Las tomas cerradas permiten centrar la atención en los diálogos y al mismo tiempo enfocar a los personajes en sus reacciones, por ejemplo, al utilizar tomas con lente de ojo de pez, Kubrick focaliza a Bowman para examinarlo, aun con las frases emitidas por Hal, vemos al humano cruzar ligeramente los brazos, mover

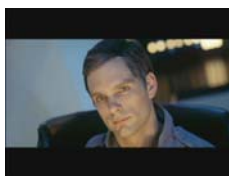
lentamente el cuerpo, sin permitir al espectador acercarse a su pensamiento, siempre se le ve distante, completamente ajeno; mientras que Hal a través de tomas subjetivas y diálogos logra que el espectador alimente la empatía o por lo menos la sospecha sobre del funcionamiento de su psique.

Asimismo, el contrapunto entre los dos personajes permite distinguir la visión del cineasta sobre la máquina, las tomas a Hal son desde su punto de vista o muy cerradas a su lente rojizo, mientras que a Bowman se le ubica desde diferentes perfiles, debajo de la figura de la máquina (en las escenas donde se encuentran ambos personajes), algunas más son en *close up*, mientras que otras lo ubican frente a los controles, describiendo así el lugar que ocupa dentro de la centrifugadora, como un objeto más de fondo que de figura.

Las asociaciones sintácticas que predominan en este apartado son de analogía y contraste, a través del diálogo entre Hal y Bowman se percibe una relación de compañeros tripulantes, en la cual la máquina es capaz de exteriorizar sus inquietudes (así sea en sentido estratégico para obtener respuestas concretas), y proyecta el enfrentamiento de ambos personajes: entre el que pregunta y el que responde, el analítico y el ejecutor.

El montaje entre una y otra toma genera tres series constantes que van del ojo de Hal a la toma subjetiva del mismo y de ahí un *full shot* a los controles en la centrifugadora y el *close up* al humano. Al entrar y salir de la máquina constantemente se evita crear intimidad con el humano y por ende su falta de identificación. Es por ello que Hal-9000 ha parecido en las primeras escenas de esta sección más humano, porque se lee con mayor afinidad: sabemos cómo ve, qué es lo que ve e incluso cuáles son sus inquietudes.

En continuidad con parte de la serie anteriormente descrita, se observa un cambio de relación que resulta interesante en razón del giro en el trato de los personajes.



—*I have just picked up a fault in the AE-35 unit...* —*Hay una falla en la unidad AE-35...*



It's going to go 100 percent failure within 72 hours... ... *fallará al 100% dentro de 72 horas...*



—*You are still within operational limits?* —*¿Lo tienes bajo control ahora?*
—*Yes.* —*Sí*



—*And it will stay that way until it fails.* —*Funcionará hasta que falle.*



—*Would you say we had a reliable 72 hours until failure?*

—*Yes. That's a completely reliable figure.*

—*Well we'll have to bring it in, but I'd like to go over this with Frank...*

—*¿Tenemos 72 horas antes de la falla?*

—*Sí, al cifra es*

completamente segura.

—*Tendremos que meterla, pero me gustaría hablarlo con Frank...*



...and get on to Mission Control. Let me have a hard copy of it, please...

... e informar al Control de la Misión... Tarjeta

El cineasta continúa un montaje de contrapunto que sigue la tónica de pasar de un personaje a otro de forma intercalada, pero en esta ocasión el humano se muestra en tomas cerradas más constante que la máquina y con ello se modifica también la forma cómo se relacionan ambos personajes; si en la parte anterior observamos un predominio de Hal, en esta segunda el humano tiene una mayor injerencia, es quien pregunta, quien se muestra más curioso. Lo interesante en esta circunstancia trata sobre el tema en el cual se vuelca el humano, mientras las preocupaciones de Hal se dirigen hacia cómo se ha realizado la misión y su “toque melodramático”, Bowman se concentra en lo técnico, en el mantenimiento de la nave, incluso al conversar sobre la falla su expresión facial se modifica tornándose más seria, ahora pregunta, discute, confirma y duda.

En este pequeño apartado de 39 segundos se inicia el desarrollo del carácter de los personajes, es decir, que una vez activado el conflicto (ya desarrollada la personalidad de Hal y el bosquejo del humano), cada uno de los personajes se repite en sus premisas personales, separándose poco a poco del compañerismo y reciprocidad generada en la conjunción ‘y’ para iniciar de forma latente el enfrentamiento en la conjunción ‘contra’.

En este desarrollo vemos el trabajo conjunto del hombre y la máquina; entre pasillos que conectan el trabajo en equipo observamos que la salida del humano al espacio activa su dimensión sociológica, mientras pone énfasis en la necesidad de ser asistido por sus creaciones debido a su frágil fisonomía orgánica.

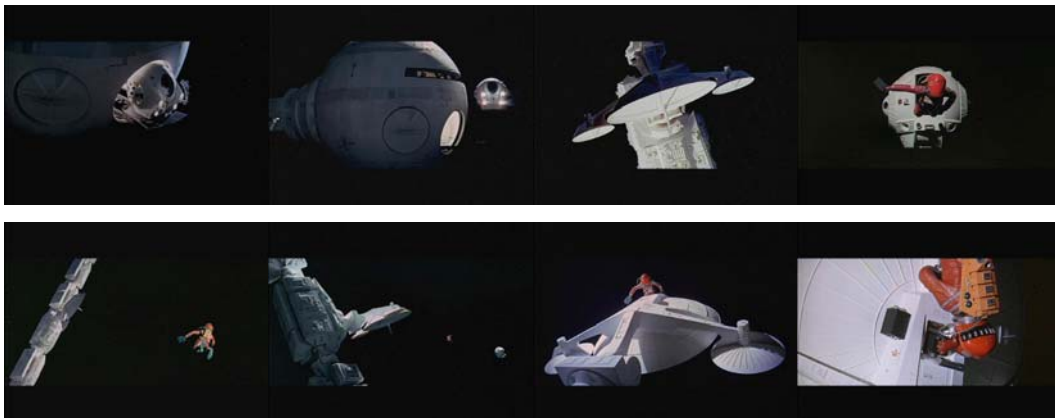




Continuando con esta sección, las líneas que dibuja el pasillo, la iluminación del cuarto de las cápsulas, así como las mismas cápsulas centran al hombre y a sus lentos movimientos en el procedimiento que debe seguir para abandonar la nave y realizar una misión fuera de itinerario. Así, en el orden sintáctico se observan todas estas tomas por identidad, de nueva cuenta Kubrick realiza un ejercicio descriptivo, mediante el cual nos ilustra las formas de extensión del hombre, los vehículos y herramientas de gran sofisticación y automatización. Hal recibe instrucciones, Dave ejecuta, mientras Frank supervisa. El hombre y la máquina trabajan por el mismo fin: mantener la comunicación con la Tierra a través de la unidad AE-35.

El hombre se sirve de la máquina haciéndola partícipe como extensión, en el primer recuadro como se observa, David Bowman está equipado con un traje espacial, camina con dificultad y su respiración adquiere una nueva dimensión, ahora está en primer plano sonoro. Al resaltar la respiración en un ambiente de pleno silencio Kubrick pone énfasis en las funciones vitales de los hombres, su fragilidad (fisiología) y por ende la necesidad de protección (sociológica), lo cual se rectifica una vez que el ser humano está en el exterior, moviéndose lentamente en medio de la *Discovery I* y la cápsula EVA.

Al dar lectura a la figuración de los elementos en el espacio exterior que conforman este apartado, se observa a la máquina blanca y geométrica abordada desde diversos ángulos, su fijeza comparada con los suaves e irregulares desplazamientos del humano denota la unión que el humano debe conservar para no perderse en la inmensidad. El hombre manipula, sin embargo lo hace bajo la protección de la máquina.



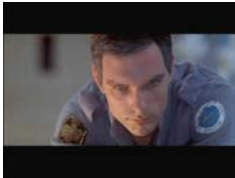
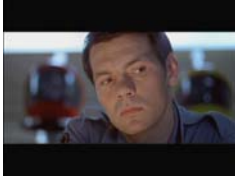
En este segmento, el orden sintáctico se avoca a la multiplicidad de las tomas y a la continuidad. La progresión de las imágenes siguiendo un orden cronológico nos guían a las acciones del humano casi en tiempo real, mientras que observamos la nave desde diversos puntos de vista, recordando la falta de sentido en el universo infinito.

El orden de las tomas genera proximidad que permite ubicar al hombre en correspondencia con la máquina, nos ilustra las acciones de David Bowman al exterior, Frank Poole al interior y las diversas tomas que Hal puede proyectar en los monitores de la cabina de la *Discovery I*. La maniobra permite corroborar que el hombre y la máquina aún están unidos en una especie de simbiosis, donde el cuerpo es cubierto y protegido por la máquina que delimita su espacio de acción.

Cabe destacar que en este fragmento del filme el ambiente sonoro implementado por Kubrick distingue entre el sonido al interior de la nave (aire acondicionado), el silencio del negro universo, la respiración dentro de EVA y en el casco del astronauta. El sonido se vuelve una sensación de vacío, hueco, silencio y ruido, incluso aquel que no se percibe ni por el pasar de meteoros, acercando al filme hacia el toque verosímil poco expresado en otras películas de la época.

Este apartado representa esta unión en la conjunción 'y', pues pasando el 'Intermedio' se repiten estas mismas tomas y ángulos, pero el significado se modifica gracias al conflicto generado en la psicología de la máquina que continúa su desarrollo en la siguiente sección.





—Well, Hal, I'm damned if I can find anything wrong with it...
—Yes...

—Hal... no veo que tenga nada de malo...
—Sí...



...it's puzzling. I don't think I've ever seen anything quite like this

... es curioso. Nunca he visto nada igual...



before... I would recommend... that we put the ...

... antes. Recomiendo que se coloque de nuevo...



...unit back in operation and let it fail. It should then be a simple matter to track down the cause.

... la unidad hasta que falle. Entonces será más fácil ver la causa.



We can certainly afford to be out of communication for the short time it will take to replace it.

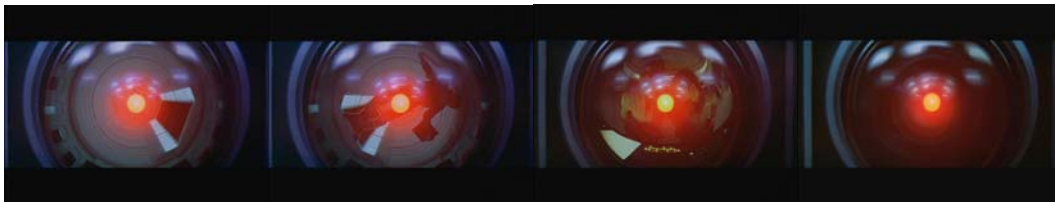
... Podríamos permitirnos quedar incomunicados el corto tiempo que tome reemplazarla.

En esta serie observamos cambios en cuanto a la composición de las tomas y el sentido que de ellas se desprende para la lectura de la relación hombre-máquina; en primer lugar el cineasta ha modificado su punto de vista hacia Hal, las imágenes a detalle que muestran el análisis a la unidad AE-35 se continúan con la toma en picada de la máquina, suponiendo semánticamente un cambio en la idea de su perfectibilidad, pero esto es sólo un indicio que se rectifica cuando, por primera vez, los humanos se comunican entre ellos a través de la mirada. Este lenguaje no verbal indica el despertar del humano, al abrir un canal de comunicación entre sí, se comprueba que la predicción de la falla es equivocada y por tanto



En la composición de las tomas, observamos en esta sección, que se ha modificado ligeramente el punto de vista del cineasta hacia la figura del humano, el predominio de las tomas en *close up* con una ligera angulación, destaca las dudas de Frank y Dave, detrás de ellos la imagen de la máquina se torna borrosa, tal cual ocurre con la fiabilidad que se le mostraba en los minutos anteriores del filme. Ahora el humano comienza a ser figura y la máquina el fondo.

Las últimas dos tomas de esta sección connotan la necesidad del humano por la intimidad para romper ligeramente el cordón que lo une con la máquina tan onnipresente y es por ello que en un tono sobreactuado, Bowman y Poole buscan refugiarse en una cápsula para cuestionar libremente sobre Hal que, para este punto del filme, se expone ya como amenaza para la misión.



Las miradas del lente rojizo se distribuyen a lo largo este capítulo, Kubrick ha ofrecido puntos de vista de Hal y en esta sección es donde este tipo de tomas adquieren mayor relevancia. El factor psicológico ha sido activado casi por completo, pues en el desarrollo del aspecto sociológico observamos los límites entre la convivencia del humano con el de la máquina y la interferencia que ella hace a través de discursos guiados por la lógica; sin embargo en el fondo Hal comienza a desarrollar un plan de supervivencia que será revelado al espectador al momento de concientizar que la máquina observa todo.

En los siguientes fotogramas se observa dos series claramente divididas por la intromisión del lente de Hal. El primer grupo representa una oposición fuera-dentro, donde las cuatro tomas superiores muestran el exterior que ubica a Hal en el espacio con respecto a la búsqueda de intimidad del hombre, mientras el resto nos ofrece una formación triangular de los personajes al interior de la cápsula, que pone énfasis en la resolución de los humanos respecto a la máquina. El diálogo en esta sección se refiere al hombre tomando consciencia de que la máquina “perfecta” también falla y por ende no puede continuar dependiendo de ella por completo.



El lenguaje no verbal y verbal que previamente estaban inactivos en el hombre, ahora adquieren toda una significación, pues es en esta parte donde ambos astronautas expresan su sentir respecto a la desconfianza hacia Hal: Frank Poole es resolutivo, directo, pone en duda la confiabilidad de la máquina y guía sus palabras en esa ruta; en tanto que David Bowman se muestra inseguro, justifica con timidez las acciones de Hal, mientras baja los hombros y direcciona su cabeza al piso:

- Frank: *Tengo una mala sensación acerca de él...*
 Dave: *¿Lo crees?*
 Frank: *Completamente. ¿No te parece?*
 Dave: *No sé. Creo que sí. Tiene razón en cuanto al historial perfecto de la serie 9000. Es verdad.*
 Frank: *Me da la impresión de que tiene un exceso de confianza...*
 Dave: *Pero fue idea suya el análisis de la falla. Señala su integridad y confianza. Si se ha equivocado, lo sabremos.*
 Frank: *Sí, si sabía que estaba equivocado... Dave no sé lo que es, pero siento algo extraño en él.*
 Dave: *No hay razón para no usar la unidad uno hasta que falle y realizar el análisis de la falla.*
 Frank: *Estoy de acuerdo.*
 Dave: *Manos a la obra...*
 Frank: *Dave, ¿Y si la colocamos y no falla? Eso sería una prueba fehaciente en lo que toca a Hal...*
 Dave: *Tendríamos un problema serio.*
 Frank: *Lo tendríamos, ¿no? ¿Qué podríamos hacer?*
 Dave: *Tendríamos pocas alternativas*
 Frank: *No tendríamos ninguna. Él controla el funcionamiento total de la nave. Si funcionara mal tendríamos que desconectarlo...*
 Dave: *Estoy de acuerdo contigo*
 Frank: *Es lo único que podríamos hacer...*
 Dave: *No sería fácil...*

En esta parte del diálogo se observa el despertar del hombre, una vez que toma consciencia de la entidad de sus creaciones:

- Frank: *... sería más seguro que continuar con Hal...*
 Dave: *Se me ocurre algo. Ningún computador 9000 ha sido desconectado.*
 Frank: *¡Ninguno se ha equivocado antes!*
 Dave: *No me refiero a eso. No sé lo que pensaría...*

Después de la resolución tomada por los humanos Kubrick continúa la segunda serie, focalizando al espectador en lo que observa Hal, no sólo en lo que ve, sino cómo lo percibe, para ello interrumpe el audio al interior de la cápsula y lo suplanta con el aire acondicionado que la *Discovery I* mantiene *per se*. La intriga se incrementa con el uso del ‘Intermedio’.



I N T E R M I S S I O N

En la segunda parte de *Misión a Júpiter. 18 meses más tarde*, Kubrick nos recuerda la automatización del hombre (quien con metodologías específicas, comprobadas y seguras sale de su ambiente), al reutilizar series de tomas con menor tiempo de exposición en pantalla, también simplifica pasos insertando determinadas imágenes en otras, por ejemplo la toma que muestra el monitor de Hal proyecta a su vez la lateral a Frank dentro de la cápsula y la toma frontal del astronauta saliendo de la misma



Sin embargo el sentido dramático cambia una vez que Hal actúa en contra del hombre con el inminente asesinato de Frank.

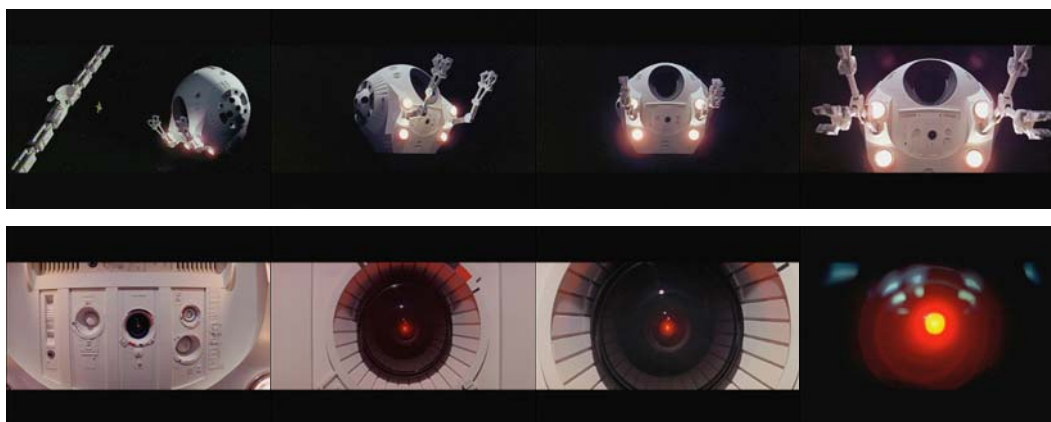
[HOMBRE CONTRA MÁQUINA]

La siguiente serie representa el inicio del enfrentamiento entre el hombre y la máquina en la conjunción ‘contra’, que consiste en un encuentro físico (poniendo de manifiesto las ventajas y desventajas de la fisionomía de ambos personajes), que tendrá por objetivo la supervivencia de una u otra ‘especie’.

Este segmento desarrolla el sentido psicológico plenamente, ya que se observan las decisiones y acciones de los personajes movidos desde su interior, donde el carácter se avoca por una posición unilateral frente a la supervivencia. Los personajes ahora

antagonistas se desprenden de la convivencia rutinaria y desvelan las mentiras, los pensamientos ocultos y los planes que cada uno ha fraguado contra el otro.

Siguiendo progresivamente encuadres y tomas conocidas Kubrick da un giro dramático rompiendo la serie al mover la cápsula inesperada y bruscamente, de tal manera que el espectador puede percibir el cambio en el actuar de la máquina. Los movimientos previos de ésta se generaban acorde con las necesidades de los humanos o bien era controlada por ellos; sin embargo en esta ruptura, vemos a la máquina moverse por sí misma, tomando el control en sus acciones. Kubrick lo especifica al interponer cinco fotogramas rápidamente que aproximan violentamente la cámara al ojo rojo de Hal y lo conjuga con el cambio en el plano sonoro, de escuchar la respiración pausada de Frank Poole a la sensación de rotundo silencio.



Inmediatamente vemos a Frank Poole girar sin control en medio del espacio, alejándose de la barrera delimitada por la máquina, de tal forma que el hombre ya no es protegido por ella. Esta movilidad de la máquina contrasta con la fijeza que siempre la caracterizó y el humano con movimientos lentos se convierte en presa de su propia creación.

Este intercambio de características físicas y sociológicas guían a los personajes a la toma de resolución que se verifica en el desarrollo de su carácter y por ende en las acciones que lo acercan al desvelamiento de su psicología. A partir del asesinato de Frank, Hal toma acciones subversivas en contra de los humanos y gracias a ello Bowman como representante de toda la especie humana es capaz de activarse.

Las oposiciones semánticas que se observan para el desarrollo psicológico que guía a la resolución se presentan de la siguiente manera:

Hombre

técnico
inseguro
distante
seco/ frío
escucha
desconfiado
observado
débil/ desprotegido

Máquina

emocional
seguro
próximo
emotivo/ cálido
habla
confiado
observador
fuerte/ protege

padre
manual
instintivo

hijo
autómata
lógico

De las oposiciones semánticas se advierte que entre las dos entidades el hombre se representa más técnico y apocado con respecto a la máquina, a la que Kubrick le ha atribuido características más emotivas y racionales forjándola a la perfectibilidad. Autores sobre ciencia-ficción y el estudio sobre los robots, androides, replicantes, cyborgs y computadoras con inteligencia artificial señalan que el desprendimiento de la mente y del cuerpo es una posibilidad dentro del desarrollo de la inteligencia en razón de que el cuerpo es un límite más no la mente, en este sentido Kubrick aporta a la máquina (Hal), sin cuerpo, la expresión de emociones y la calidez a través del lente rojizo ubicado en diversas partes de la *Discovery I*, asimismo dota a la máquina del lenguaje verbal permitiéndole modular la voz para ‘imitar’ a los hombres.

En el desarrollo de los diálogos el director rectifica el carácter de Hal y le hace utilizar palabras y expresiones que podríamos suponer como meramente humanas, ya que indican un estado de ánimo, emoción o creencia: “I enjoy working with people. I have a stimulating relationship with Dr. Poole and Dr. Bowman”²², “Thank you for a very enjoyable game”²³, “I think you’ve improved a great deal”²⁴, “Well, forgive me for being so inquisitive...”²⁵, “Perhaps I’m just projecting my own concern about it. I know I’ve never completely freed myself of the suspicion...”²⁶, “I never gave these stories much credence [...] I find them difficult to put out of my mind”²⁷ “Quite honestly. I wouldn’t worry myself about that...”²⁸ Las frases anteriores representan acciones que no debieran ser atribuidas hacia una máquina, pues palabras como “tal vez”, “es difícil”, “no puedo” y “pienso” aportan significados de duda poco relacionados con la perfectibilidad de una máquina que se caracteriza por ser precisa y exacta.

Opuesto a ello, en lo que va del filme, el ser humano se muestra técnico al grado de describirse a sí mismo como un ente meramente funcional, cuando se refiere a los hibernados, “Now, the three hibernating crew members represent the survey team, and their efforts won’t be utilized until we are approaching Jupiter”²⁹; cuando se les pregunta cómo se **siente** estar hibernado, explican técnicamente “It’s exactly like being asleep; you have absolutely no sense of time. The only difference is you don’t dream...”³⁰ De tal manera se observa el papel que asumen los personajes, Hal busca la interacción y empatía; mientras los humanos sólo realizar su trabajo.

Cuando la muerte ha llegado a Poole, Bowman intenta rescatar su cuerpo, el segmento se conforma por múltiples imágenes, algunas ya utilizadas anteriormente, que mantienen

²² “...me agrada trabajar con la gente. Mis relaciones con los Drs. Poole y Bowman son estimulantes”

²³ “...gracias por una partida muy agradable”

²⁴ “...creo que ha mejorado mucho”

²⁵ “...perdóneme por ser tan curioso”

²⁶ “...tal vez esté exteriorizando mi ansiedad. Sé que no puedo liberarme de la sospecha...”

²⁷ “...nunca creí mucho en esas historias [...] es difícil apartarlas de mi mente...”

²⁸ “...honestamente no me preocuparía por eso...”

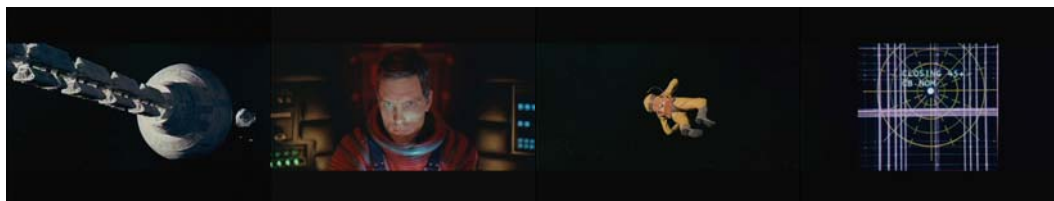
²⁹ “... no harán falta hasta llegar cerca de Júpiter...”

³⁰ “...es como dormir, no hay noción del tiempo, pero no se sueña.”

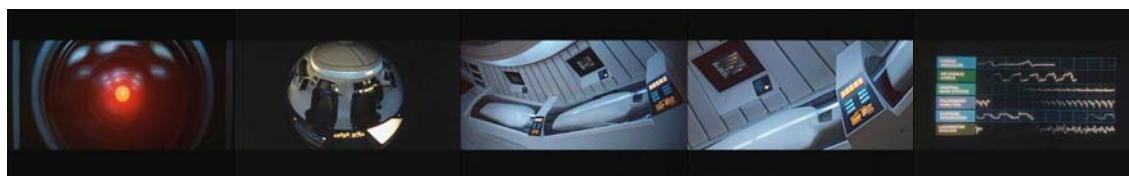
una progresión visual y sonora adentro/afuera, observando así la analogía del hombre vivo con el hombre sin vida, en un esfuerzo que varios analistas han observado como un indicio de las costumbres humanas de recuperar el cuerpo, rasgo que se caracteriza puramente humano, incluso inesperado para el nivel científicista de los astronautas.

En este segmento Bowman, quien previamente se había mostrado adormecido, modifica su actuar, con movimientos violentos y un tono en la voz más enérgico, el hombre pregunta, busca datos a fin de comprender lo ocurrido y actúa rompiendo los protocolos y procedimientos para salir de la *Discovery I*, al hacerlo se desprende de la rutina, del método establecido.

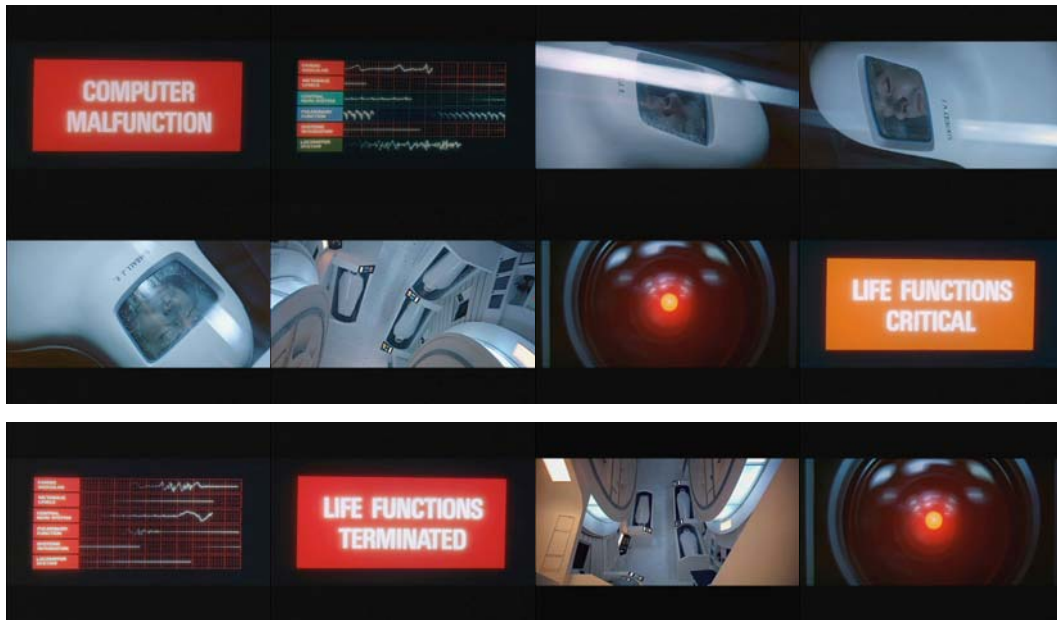
Durante cinco minutos con cuatro segundos se observan tomas intercaladas que van de *Discovery I*-cápsula, Bowman-cápsula, y cuerpo de Poole girando, a través de hologramas que indican la ubicación del cuerpo y diferentes tomas sin ángulo de visión único, Kubrick juega con la gravedad, así también con la ubicación del cuerpo de Poole respecto a la nave y el alejamiento de Bowman de la *Discovery I*. La movilidad con cierta independencia se desarrolla en el siguiente segmento, donde el hombre regresa a lo manual, estableciendo la ruptura con la dependencia hacia la máquina y por ende su desprendimiento total.



La muerte de los hibernados posee una estructura circular que inicia y termina con un plano en *big close up* al lente de Hal. Este segmento está está estructurado con tomas previamente utilizadas por el cineasta, sólo que, a comparación de las anteriores, los humanos están desprotegidos al estar inmovilizados por la hibernación.



Las tomas que durante la entrevista con “World Tonight” funcionaron para explicar la hibernación, así como los registros en monitores de las pulsaciones vitales eran indicios de vida humana, Kubrick los reutiliza como referente narrativo para un nuevo giro dramático; al presentar una serie de rótulos iluminados en amarillo y rojo (signos plenamente identificados como advertencia y peligro) expone el fallo de los mecanismos que mantenían con vida a los hibernados y responsabiliza a Hal del asesinato al introducir tomas cerradas de su lente rojizo.



La utilización de planos a detalle centra la atención para la unión sintáctica de las tomas; una vez que el espectador ha sido capaz de reconocer la ubicación de los elementos dentro de la centrifugadora, así como la toma de conciencia sobre la responsabilidad de la máquina ante los hibernados, las asociaciones por indentidad (hibernados, monitores, Hal) y su transitividad: del lente de Hal a la toma subjetiva de un espacio vacío, de las tomas en *full shot* a los hibernados y en *tigh shot* al monitor que indica una falla en el sistema, dirigen el argumento a un violento y sutil asesinato enmarcado por un fondo sonoro del aire acondicionado.

El siguiente fragmento ilustra el despertar del hombre para su enfrentamiento directo con la máquina; a través del diálogo Bowman descubre la reacción de Hal ante la posible desconexión y cómo se apodera del control total de la nave al negarle el acceso. Al utilizar una serie de tomas al interior y al exterior de la nave con la frase: “Hal, ¿me oyes? Hal...” repitiéndose constantemente, este grupo de tomas permite a Kubrick descubrir al hombre en el espacio abandonado por la máquina y su progresivo regreso a su instinto de supervivencia, este primer paso será a través de una conversación que busca entender los motivos de Hal y por tanto el proceder de Bowman para enfrentarse a él.





En esta sección podemos advertir un cambio drástico en la actitud del hombre. La expresión a través de ademanes y gestos sucede conforme Bowman conversa con Hal: contiene la respiración, mira en todas direcciones, agita su respiración, se le observa desesperado. Todas estas manifestaciones advierten un cambio en la psicología del personaje, quien pasa de la seguridad y calma de los protocolos y rutinas, a una situación adversa donde su vida corre peligro. Hal le ha demostrado su capacidad destructiva y una toma de conciencia peligrosa para la supervivencia. La revelación del engaño, así como el plan de los hombres para continuar la misión desconectando la máquina son la motivaciones definitivas que impulsarán a Bowman a cruzar sus límites físicos para enfrentarse a la máquina con sus propios recursos y debilidades, ampliamente mostrados en el juego de oposiciones semánticas (inseguro, técnico, desconfiado, débil, desprotegido, manual) y actuar bajo su característica aparentemente disuelta por la civilidad: **el instinto**.



—Open the pod bay doors, please, Hal.

—Abre las puertas de la nave, Hal



—I'm sorry, Dave. I'm afraid I can't do that..

—Lo siento Dave. Me temo que no puedo hacerlo



—What's the problem?

—¿Cuál es el problema?

—I think you know what the problem is just as well as I do.

—Ud. Sabe tan bien como yo cuál es el problema...

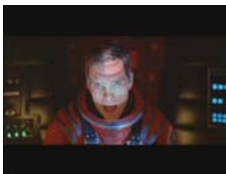
—What are you talking about, Hal?

—¿A qué te refieres, Hal?



—This mission is too important for me to allow you to jeopardize it.

—La misión es muy importante para mí para permitirte ponerla en peligro



—I don't know what you're talking about, Hal.

—No se a qué te refieres, Hal.



—*I know that you and Grank were planning to disconnect me, and I'm afraid that's something I cannot allow to happen.*

—*Sé que ud. Y Frank iban a desconectarme. No permitiré que eso suceda.*



—*Where the hell did you get that idea, Hal?*

—*¿De dónde sacas eso, Hal?*



—*Dave, Although you took very thorough precautions in the pod against my hearing you... I could see your lips move.*

—*Dave, ustedes se aseguraron en la cápsula de que yo no los oyera. Pero pude ver el movimiento de los labios.*



All right, Hal. I'll go in through the emergency airlock.

... Esta bien Hal... Entraré por la cámara de aire de emergencia.



—*Without your space helmet, Dave...you're going to find that rather difficult.*

—*Sin el casco espacial, Dave, le resultará bastante difícil.*



—*Hal, I won't argue with you any more. Open the doors!*

—*Hal, no voy a discutir más contigo, ¡abre las puertas!*



—*Dave, this conversation can serve no purpose any more. Goodbye.*

—*Dave, esta conversación no conducirá a nada... Adiós.*



—*Hal... Hal... Hal... Hal... Hal...*

—*Hal... Hal... Hal... Hal... Hal...*

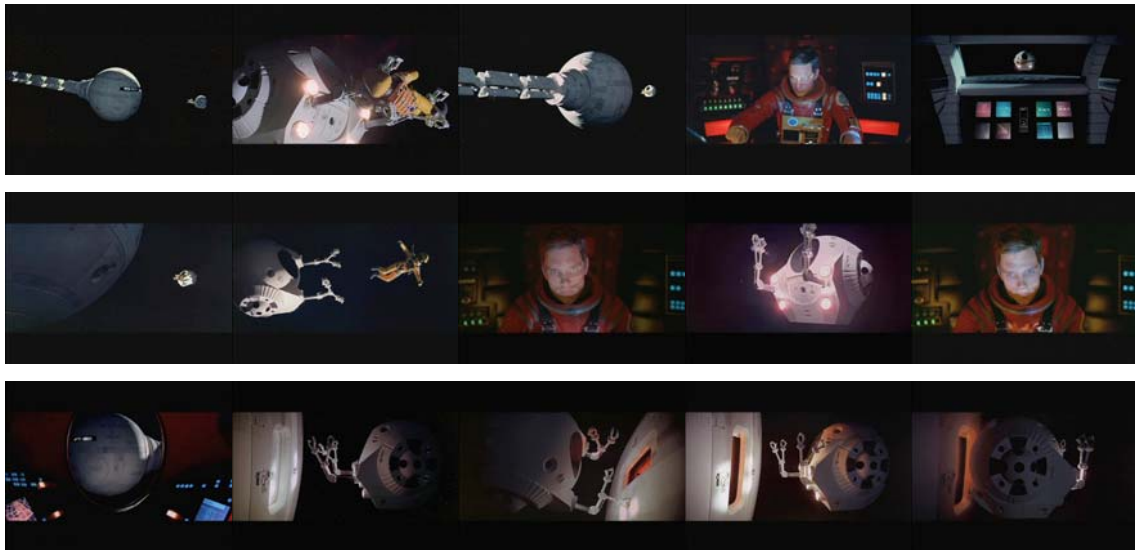
El orden sintáctico de contrapunto en esta sección guarda una relación por analogía, donde la tomas en *close up* al hombre y a la máquina los enfrenta en una conversación donde el hombre pregunta y cuestiona el actuar de Hal, mientras este último deja de explicar y justificar cerrando toda posibilidad de conversación, ya que por razones lógicas

es poco probable que el humano (con sus características físicas) no pueda lograr entrar a la nave por sí mismo y tener un enfrentamiento mayor.

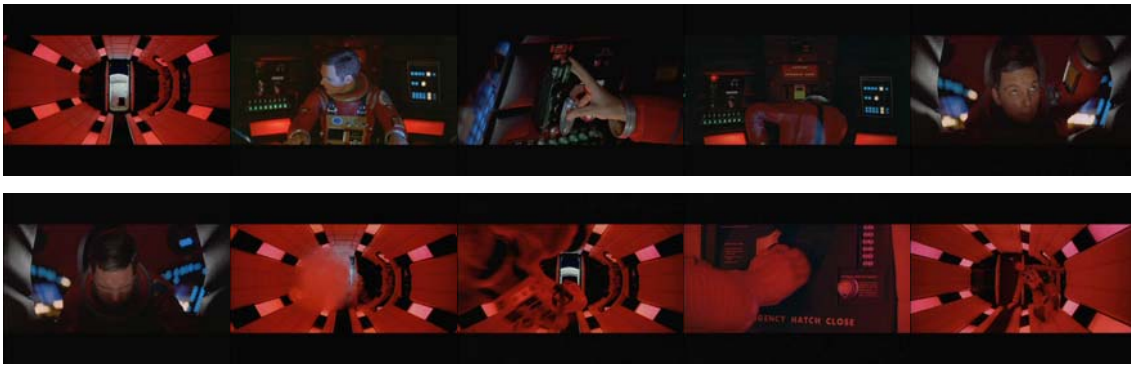
Las tomas empleadas por Hal ya no son más anguladas, todas se tornan frontales, ubicando al hombre en el mismo nivel que la máquina, ambos se muestran ante la cámara.

Esta rígida construcción que va del hombre >> máquina, hombre >> máquina, hombre >> máquina permanece constante, de tal manera que el espectador puede indentificar el despertar del carácter de los personajes una vez que también se rompe con la estructura sintáctica que deja a un lado las tomas fijas y anguladas de exposición prolongada, utilizadas en lo que va del filme, por movimientos bruscos de la cámara en mano que sigue el caminar decidido del hombre en la última parte de este acto del filme.

Así como previamente Kubrick esbozó el espacio donde el hombre ha sido abandonado por su creación, el cineasta ofrece una serie de tomas en el interior de la cápsula y en el exterior de ella para representar la decisión del hombre, el despojarse de sus costumbres y debilidades (cuerpo de Poole) para tomar su lugar dentro de su nave y restablecer la especie humana ante su creación.



En la preparación para entrar a la nave y lo que muchos críticos han calificado como “un renacer o un paso por el umbral”, donde el humano autómatas regresa a lo manual, no sólo al jalar la palanca que le devolverá el aire a sus pulmones, sino en la expresión de su rostro que ahora se torna preocupado, resuelto y contrariado. En un juego de representaciones sonoras Kubrick utiliza el vacío, el silencio, el ruido del aire acondicionado y las alarmas para ubicar la acción, ya sea al interior de la cápsula y al interior de la *Discovery I*, donde una vez que se ha establecido el difícil renacer del hombre a la acción, se pasará al desmantelamiento de la máquina.

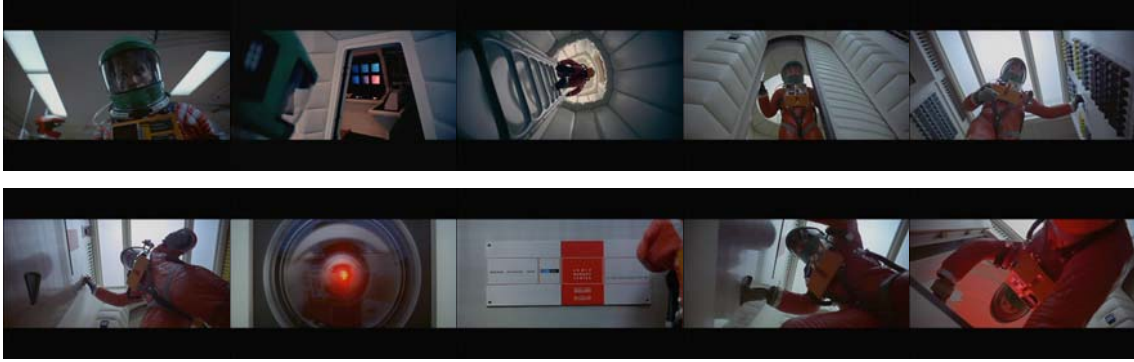


La asociación sintáctica por transitividad actúa durante la preparación de Bowman al salir de la cápsula, observamos tomas que ilustran incluso detalles del proceder del humano, desde la activación de la salida de emergencia hasta su entrada a la *Discovery I* y el cambio a ‘manual’ que funcionará no sólo para cerrar la puerta, también para acentuar la ruptura con la máquina y el pleno enfrentamiento con ella.

A lo largo del acto Kubrick empleó cortes directos ofreciendo multiplicidad de tomas dentro de un mismo espacio. La duración de ellas permitía ubicar fijeza, movilidad en los elementos encuadrados, mientras que los ángulos y travellings aportaron el punto de vista del director con respecto a los personajes (la modificación de todos estos usos trascendió conforme el avance de la trama), y hasta este punto fueron repetidas series de tomas con algunos giros, sobre todo después del ‘Intermedio’, cuando el cineasta revelaba decisiones de los personajes y el cambio de relación en giros dramáticos que rompían secuencias esperadas.

Una vez que el hombre ha accionado la palanca de cierre de emergencia manual, también hay un cambio en el tipo de tomas, ahora Kubrick utiliza una disolvencia y coloca la cámara en mano siguiendo a David Bowman por los pasillos de la *Discovery I*, en una sucesión de tomas con corte y en tiempo real, vemos al humano dirigirse con paso seguro hasta el centro del cerebro de Hal, tomar un desarmador y entrar resuelto a la cámara rojiza para desconectar a la máquina; mientras Hal inicia un monólogo que pretende convencer al humano sobre las malas decisiones que ha tomado y su regreso al funcionamiento ‘normal’ como herramienta. Este intento refleja el estado final de la máquina, que pese a la expresividad demostrada con anterioridad, en el fondo es una creación programada y lógica.





Bowman escucha y sigue las palabras de Hal, sin embargo ha retomado el control y lo desconecta.

Las tomas en este segmento se presentan en contrapicada al hombre, esto en oposición al inicio del acto representa un cambio en la visión del cineasta, el hombre, que fuera apocado y disminuido por las cualidades de la máquina, ahora es quien toma las decisiones y se muestra superior en tanto la guía de su instinto por sobrevivir como especie. El humano de nueva cuenta se mantiene al centro de las tomas y es seguido por la cámara en todo momento, mientras que el espacio en el interior de la *Discovery I* continúa funcionando como el campo de acción fijo y de fondo.

En cuanto a la tonalidad se observa el color rojizo en las paredes que recubren el cerebro de Hal, de igual forma, como el pasillo que permitiera el acceso al astronauta, este espacio contrasta con el resto de la nave, que a lo largo del acto se presentó en tonos azules, fríos. Cabe destacar que estos espacios coinciden con situaciones que colocan al límite de sus capacidades al ser humano, lo enfrentan a la muerte: el primero como un paso al renacimiento donde además existen riesgos de perder la vida; el segundo donde Bowman se dispone a terminar con las funciones de Hal desconectándolo.

La respiración en primer plano sonoro resalta las cualidades del humano, que siendo orgánico permanece con vida en un espacio hostil, donde el aire acondicionado ha perdido su habitual murmullo, dejando escuchar las palabras suplicantes de la máquina.

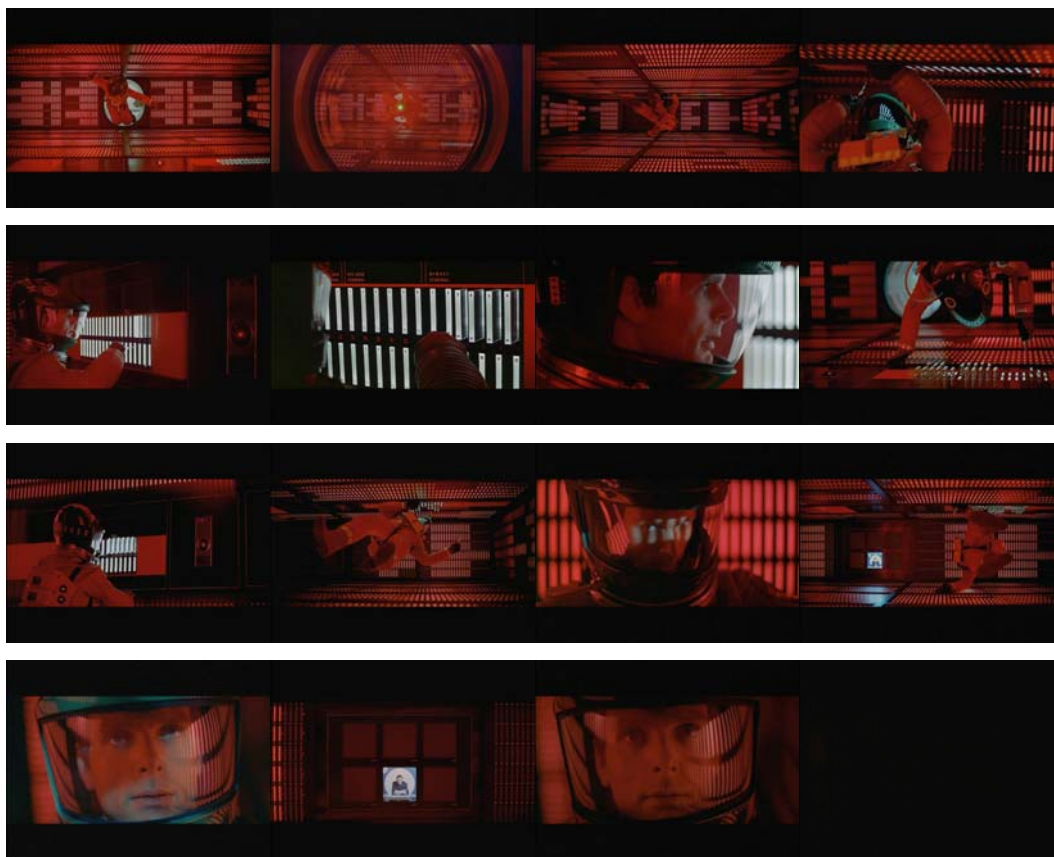
Continuando con el fin de la máquina, Kubrick nos presenta las últimas palabras de HAL-9000 como emotivas, cargadas de adjetivos que denotan estados de ánimos humanos propiamente referidos. Hal enuncia:

*I know everything hasn't been quite right with me... but I can assure you now very confidently... that it's going to be all right again. I feel much better now. I really do... Look Dave... I can see you're really upset about this... I honestly think you ought to sit down calmly... take a stress pill and think things over... I know I've made some very poor decisions recently... but I can give you my complete assurance... that my work will be back normal... I've still got the greatest enthusiasm and confidence in the mission and I want to help you... Dave, stop... Stop, will you? Stop, Dave... Will you stop, Dave? Stop, Dave... Stop, Dave... I'm afraid... I'm afraid, Dave... My mind is going... I can feel it... I can feel it... My mind is going... There is no question about it... I can feel it... I can feel it... I'm afraid...*³¹

³¹ Traducción: “No todo ha estado bien conmigo, pero ahora puedo asegurarle con toda confianza, que todo volverá a ir bien. Me siento mucho mejor... de verdad me siento mejor... Deténgase

En este discurso, palabras como “me siento”, “tengo miedo”, “puedo sentirlo” sitúa la máquina más allá de la simple imitación del humano, significa también el asumir una identidad semejante a su creador, expresa sentimientos y emociones humanas.

Bowman desconecta a Hal con un desarmador, las laminillas de memoria se deslizan lentamente mientras la voz de la máquina se ahoga con la misma velocidad. Las tomas se colocan frente y lateralmente a Bowman, ahora la mayor parte del encuadre sitúa al humano en predominio de la máquina, el ojo de Hal sigue observando al astronauta, pero esta vez más rojo debido al reflejo de la habitación.



Como sello característico, Kubrick vuelve con multiplicidad de tomas a describir el cerebro de Hal, otorga series sin un sentido estricto, juega con la gravedad de tal manera que Bowman flota en el cuarto sujetándose ligeramente de algunos extremos angulosos. A pesar de que hay un juego de campo/contracampo, las imágenes mantienen una progresión

Dave... veo que está muy disgustado por esto... creo que debe sentarse con calma... tomar una píldora para la tensión y pensar... Sé que he tomado algunas decisiones malas... pero le doy la seguridad absoluta de que mi trabajo será normal... tengo un gran entusiasmo y confianza en la misión y quiero ayudarlo... Dave, pare, pare... ¿sí? Pare Dave... ¿puede parar, Dave? Pare, Dave... tengo miedo, Dave... Tengo miedo, Dave... Dave se me va la cabeza... no hay duda de eso... puedo sentirlo... puedo sentirlo... tengo miedo...”

cronológica, por lo cual se observa a Bowman transitar desde el pasillo hasta desatornillar las laminillas; asimismo, la cámara se posiciona nuevamente fija con tomas más o menos largas que pasan de corte directo ofreciendo perspectivas múltiples del lugar y la acción.

Así también varias de las tomas se repiten, enfocando al lente de Hal cuando éste habla sobre su estado de ánimo y al cantar “A bicycle built for two”, paradójicamente una canción de amor, misma que es interrumpida por la total desconexión y la reproducción del mensaje del Dr. Floyd, quien informa al único sobreviviente sobre la verdadera razón de la misión en Júpiter.

Al analizar este segundo capítulo de *2001* es posible observar que el desarrollo de las tres dimensiones del personaje también representan la progresión de todo el filme, pues desde los albores de la humanidad, con el primer encuentro del hombre con la herramienta se percibe una relación meramente funcional que se continúa en el desarrollo de la máquina (un tipo de herramienta sofisticada) en su rol de extensor que permite al hombre romper los límites físicos y salir de su cuna, la Tierra. Más tarde se convierte en una relación de carácter social, cuando el hombre convive con sus creaciones, delegándoles responsabilidades mayores; para finalmente, cuando ésta adquiere consciencia, prescindir del hombre que la concibió.

CAPÍTULO IV

DESPUÉS DE STANLEY KUBRICK

(Y MÁS ALLÁ DE LAS SECUELAS)

La ventana de la cápsula nos ofrece el reflejo de un hombre aterrorizado en medio de un espacio infinito. Entre figuras geométricas, luces y sustancias que se mueven indescritiblemente, el sonido parece no existir sino como un débil murmullo incapaz de bosquejar un tiempo. Hay oscuridad y miles de estrellas al fondo en el horizonte.

El destino, es un cuarto con un estilo que podría adjudicarse Luis XVI, desconcierta por la semejanza simulada. Una mesa donde se sirve la última cena nos recuerda las creencias pasadas, las nociones míticas y filosóficas de nuestro existir como humanidad. No hay una línea capaz de predecir nuestro futuro, si existe alguno. Hay supuestos, posibilidades acorde con la ciencia y la tecnología de nuestra época, pero el Niño Estrella es quien decidirá nuestro futuro, es la Humanidad que depende de sus propias manos.

4.1 LA REPRESENTACIÓN KUBRICKIANA DEL HOMBRE-MÁQUINA.

El binomio temático representado por Stanley Kubrick en *Misión a Júpiter: 18 meses más tarde* permite apreciar la apertura de una brecha, hasta entonces mínimamente explorada respecto a las posibilidades del menospreciado cine de ciencia-ficción de los sesenta. Al observar el avance tecnológico viable para el devenir del hombre, el cineasta generó a su vez una nueva posibilidad de representación: desarrolló a la máquina como un personaje tridimensional, guiando de esta forma hacia una reflexión sobre los pasos de la civilización humana en el universo y al mismo tiempo permitiendo ver, en un género cinematográfico, nuevas posibilidades de exploración temática.

A través de diversos tiros de cámara, la nave *Discovery I* se muestra como figura más que fondo o simple escenario, mientras la supercomputadora Hal-9000 representa un protagonismo funcional: compañero sin frialdad, de personalidad egocéntrica y con reflejos de mismidad; el humano sumido en la rutina y apocado, es fotografiado por el cineasta como errante introvertido, distante y ajeno. Sí, este hombre del 2001 en contraposición con la máquina, es cuestionado por la racionalidad sofocada, por el dejo de la vida en manos de sus creaciones y una ambigua sustitución del ‘yo’ como ningún otro filme lo había hecho.

Pese a que el ambiente tecnológico de la época era capaz de abrir nuevos espacios para la reflexión sobre el futuro del hombre, gran parte del discurso mostraba que las guerras podían eliminarse del contexto mundial a favor de la paz, evitándo así la destrucción del planeta, de manera que la máquina funcionaba como un artefacto que, aplicado cuidadosamente y bajo esquemas ético-morales, podía ser benéfico para un futuro alentador; sin embargo la exploración de este futuro se conformaba con ficciones ingenuas, inacabadas o muy cerradas a resoluciones rígidas poco probables en el mundo ordinario y en ocasiones hasta risibles. Si bien las semillas de películas previas como *Planeta prohibido* y *Metrópolis*, fueron regadas como reminiscencias que provenían de la exposición literaria enfocada en la relación hombre-máquina, el cine de los sesenta no parecía considerarlas para direccionar sus temáticas, pero apreciaban en buena medida la estética lograda; en cambio, tomaban las fórmulas bien definidas de seriales estadounidenses desarrollados durante los años 30 y 50s’ que tendían más a la aventura y al *gadget*. De manera muy general, la estructura sintáctica de estos filmes al no sujetarse a la máquina mas que como un elemento iconográfico, estaba determinada a partir de la pregunta científica expresa, que además de sugerir la tecnología o artilugio capaz de guiar hacia una respuesta, exploraba también sus posibilidades, por ejemplo en *La Máquina del tiempo* (George Pal, 1960) el científico sugiere desde el inicio del filme los conoci-mientos sobre la cuarta dimensión y menciona: “¿Puede el hombre regular su destino? ¿Puede alterar el futuro?”. A su vez en exposiciones que se presumían científicas, estas cintas destacaban teorías o conocimientos que precedían la creación del artefacto y denotaban sus posibilidades al ser aplicadas a una máquina-herramienta comúnmente acompañada por una reflexión o moraleja que respondía fantásticamente la pregunta inicial; en *El Planeta de los simios* (1968) Schaffner sugiere: “Según la teoría de Hasslein mientras un vehículo que viaja a la velocidad de la luz, la Tierra ha envejecido 700 años desde que nos fuimos y nosotros casi nada. Así será... los que nos enviaron en esta misión han muerto no hace

mucho, los que me leen ahora son de otra época...” En *El Doctor chiflado* (Jerry Lewis, 1963) se expone: “La mente del hombre, desde su niñez a la vejez nunca deja de crecer. No en tamaño o por medida, pero por aprendizaje constante y sabiduría. Por otro lado, el cuerpo de un hombre para en un punto en el que completa su anatomía, pero hemos aprendido que, a través de la química el hombre puede crecer más con ayuda de elementos adicionales.” Mientras en *Viaje fantástico* de Richard Fleischer se explica: “Reducimos todo a cualquier tamaño. Gente, barcos, tanques, aviones... podemos encoger un ejército y meterlo en una tapa de una botella, por eso hablamos de miniaturización y disuasión, pero tenemos un problema, la falta de control.”

Al adoptar una estructura constante que modificaba ligeramente ciertos rasgos, el género sintetizó formas y contenidos identificables a la ciencia-ficción, pero deterioró al mismo tiempo los postulados del género al sostenerse básicamente en lo ‘maravilloso’ sin observar las posibilidades científicas del mundo real. Así como lo indentificó Rick Altman en su teoría sobre el devenir de los géneros, la ciencia-ficción experimentó un periodo de permanencia o podría decirse estancamiento, donde las fórmulas mantenían la audiencia y los rasgos iconográficos, pero cerraban posibilidades temáticas de representación, un ejemplo claro es la distancia que se mantuvo en la relación entre el hombre y la máquina, que continuaba al margen del descubrimiento del universo, la conformación social y futuro humanos, así como las condiciones de un planeta Tierra deteriorado por la contaminación y la destrucción del medio ambiente, abiertamente expuestos desde *El día que paralizaron la Tierra* (*The Day Earth Stood Still*) de Robert Wise en los cincuenta.

La preocupación del contexto mundial favorecía discursos que llamaban a la paz y el cese a las guerras, alimentados por el pacifismo imperante ante el malestar social por el enfrentamiento de ideologías, de manera que filmes como *La máquina del tiempo* de George Pal, proyectaban constantes guerras futuras que desencadenarían en una lucha de sobrevivencia entre dos formas de ‘vida humana’, los Morlocks, como seres deformados que representan la violencia y los Eloi, seres hermosos y ociosos, esclavizados por la pérdida del conocimiento. El artefacto como medio, permitía al cineasta jugar con la cuarta dimensión y colocar a merced del científico el devenir de la humanidad. La máquina incluso rudimentaria es capaz de desatar reflexiones entre los personajes, quienes aún viéndola como instrumento, se impresionan al ser ésta resultado de los esfuerzos de un solo hombre, situación que se mantiene en la cinta, de la misma época, de Irwin Allen, *Viaje al fondo del mar*, donde el submarino atómico *Seaview*, es una invención que permite al hombre de ciencia adquirir respeto y autoridad ante la sociedad, al tiempo que salva al planeta de un desastre natural.

Ante un esquema que enfatizaba la figura del científico, la relación del hombre-máquina no abandonaba el nivel de **extensión-funcionalidad**, ampliamente retratado por una figura inanimada, completamente geométrica y sistemática que funcionaba al ser activada por la mano del hombre. Tanto la máquina-trineo de Pal permitía al científico atravesar el tiempo a su placer apoyándose de una palanca, el submarino de Allen le hacía descubrir un mundo en el fondo del mar a partir de un trabajo coordinado de hombres por medio de pantallas y sistemas de botones iluminados; el artefacto permitía superar las condiciones físicas del cuerpo para adquirir la comprobación de la teoría, la adquisición del conocimiento que, bien empleado, fungiría como una ventana de escape de la humanidad corrompida. El espacio que las máquinas ocupaban dentro de estas obras las sugerían de grandes dimensiones, favoreciendo la idea de un futuro humano rodeado por sus

creaciones: el hombre que controla, direcciona y guía cada una de las acciones sobre la Tierra y fuera de ella. Los argumentos colocaban los sentimientos, juicios y valores humanos en el centro de toda acción, lo que hacía del hombre la figura y la máquina el fondo claramente demarcados. George Pal hacía resaltar la máquina del tiempo empleando únicamente efectos sonoros, mientras la cámara enfocaba los movimientos del científico, centrando la atención en su expresión corporal; la situación se asemeja en *Viaje al fondo del mar*, en donde Harriman Nelson destaca por su entusiasmo como guía para resolver los conflictos que se presentan al *Seaview*, incluso gestiona e implementa la herramienta para sofocar las amenazas.

Pese a estas muestras prácticas de la relación, en otras películas de la época se escapaban de la pantalla algunos indicios que mostraban mayor complicidad entre el hombre y la máquina, más allá de la fórmula ‘dueño y sirviente’, el artefacto conformaba una nueva situación ante las necesidades del hombre, en la cual se le confieren responsabilidades incluyendo la vida humana. Estas representaciones vistas iconográficamente son muestra de exploraciones, en apariencia ingenuas, que la imaginación hacía sobre el futuro humano tecnificado y más que pragmático, emocional (de la máquina), ya menos distante a lo desarrollado por Kubrick en *Odisea del espacio*. Por ejemplo, en el planteamiento de *El Planeta de los simios*, Schaffner utiliza la figura de la máquina para sugerir el desarrollo tecnológico de la especie humana, en el cual la hibernación y la exploración del universo parecen seguros, de manera que Charlton Heston, quien interpreta al comandante de la misión, deja en “manos de las computadoras” la vida humana y en piloto automático la nave, manifestando así la confianza del hombre en sus creaciones, en las máquinas que no requieren más de la supervisión humana; en la misma década *Barbarella* también exploraba un futuro humano completamente tecnológico, en el cual un sistema computarizado fuese capaz de guiar la nave a través del espacio exterior, controlando tiempos de vuelo y registrando condiciones atmosféricas para el descenso de su tripulación; la voz femenina de Alfa además de hacernos recordar un poco las características de Hal-9000 (con un ligero acercamiento a la conciencia del “yo”) permite apreciar que la vida del hombre se encuentra ligada fuertemente con sus creaciones, que al ser programadas le sirven eficazmente, incluso como compañía en vuelo. Ambos filmes son un esbozo de la relación hombre-máquina apenas divisado por los cineastas del género hasta ese momento, quienes utilizaban el binomio para describir un mundo completamente tecnificado, donde el instrumento posibilita, dimensiona e ilustra una línea temporal del progreso humano, pero al mismo tiempo y en forma menos evidente, presenta algunas características que formarán parte del eje fundamental explorado por Kubrick en *2001: Odisea del espacio*, a partir del cual se conforma un discurso temático primordial para las décadas posteriores, mismo que ya estaba plasmado en obras literarias de autores como Issac Asimov que el cineasta neoyorkino leía ávidamente. Por ello es necesario recordar que mientras la cinematografía estadounidense ilustraba con la máquina este futuro, la literatura ya había conformado y esquematizado el devenir humano en total relación de ambos elementos, incluso el escritor estadounidense Robert A. Heinlein había conformado para la década de los cincuenta, una serie de obras basadas en una cronología de la historia del futuro, que contemplaba desde 1950 al año 2600, donde el progreso de la máquina constituía un nuevo estilo de vida humana.

Del mismo modo, con la introducción de la cibernética a la medicina mundial y el sueño posmoderno de la transformación perfectible del cuerpo, la imaginación también

planteó la conformación de un ser artificial y orgánico, como el *cyborg* e incluso la formación de robots completamente independientes y perfectos como los humanos del futuro (androides): eternos, sin enfermedades, ni predisposiciones emocionales. Al cerrarse cada vez más la brecha que separaba al ser humano y sus características adoptadas para las máquinas ya humaniformes, autores como Asimov plantearon la posibilidad de una pugna entre ambos, entonces los límites y las normas se hicieron necesarios, por lo menos como esquemas ético-científicos para una convivencia pacífica entre la civilización humana y la máquina. En sus Tres Leyes de Robótica dadas a conocer en su obra *Yo, robot (I, Robot, 1950)*, Asimov nos presenta el progreso de las máquinas, que siendo sistemáticas y programables están inspiradas en la forma del cuerpo humano, logrando actuar conscientes de una identidad propia; y es precisamente bajo esa normativa como el devenir del hombre es cuestionado por la psicología, ética y moral, pues este tipo de obras significaron para la ciencia-ficción, un nuevo punto de vista sobre lo que significa ‘ser’ un humano, ahora ya no se miraba al universo para reconocernos en la infinitud, sino en nuestros propios límites, en nuestra mente y conciencia, en los extremos de la ciencia, cuando a través de una máquina pudimos reflejarnos a nosotros mismos. De esta forma la literatura había creado una serie de situaciones en las cuales se incorporaba la máquina como un elemento activo de la sociedad, desde el sirviente fiel que realiza las labores del hogar, hasta aquellos que gestionan tareas sistemáticas en los lugares de trabajo. El dominio de la máquina recorría diversos estratos sociales, así como actividades económicas, liberando de trabajo al hombre (como lo ironizaba Chaplin en *Tiempos modernos, 1936*), pero al mismo tiempo lo condicionaba a un nuevo estilo de vida, donde las tareas como la investigación, el análisis, la filosofía y el ocio serían las actividades primordiales de los hombres completamente naturales.

Mientras tanto la cinematografía, teniendo de aliados al trucaje y a los efectos visuales, incorporaba ligeramente al robot en las historias de ciencia-ficción; aún con movimientos torpes y con la sensación de botarga el género permitía ver en la relación el servilismo y la compañía que podía ofrecer el artilugio a los seres humanos, pero también, en un caso concreto se pudo explorar la condición humana a partir de la visión científica de creador. Siendo producida en 1958, *The Colossus of New York* de Eugène Lourié desarrolló las posibilidades de un sistema mecánico, cuestionando no sólo la responsabilidad científica ante sus creaciones, también incorporando el sentido moral sobre la calidad de la “vida” otorgada. Recordando en gran medida al doctor Frankenstein de Mary Shelley, Lourié narra la las proezas de un científico que trasplanta el cerebro de su hijo muerto a una estructura metálica, dejándose llevar por su sueño de mantener con vida una inteligencia sin igual; sin embargo su creación, aún teniendo recuerdos de su vida como hombre, lanza una reflexión sobre la condición humana, la cual no se compone únicamente de una inteligencia (cerebro), sino de un cuerpo (orgánico) que le permita disfrutar de los sentidos y el amor; las reflexiones ofrecidas por la cinta sumergen al espectador en una comparación entre la vida natural y aquella que se pretende dar artificialmente, pero sobre todo centra su atención en el manejo de la ciencia y las consecuencias que rebasan el razonamiento lógico. *Colossus of New York*, puede observarse como un antecedente, al igual que los otros filmes, de ideas dispersas sobre el binomio, desde una perspectiva lógica, donde el científico y sus hipótesis son el centro de atención de las ficciones cinematográficas. Todas estas películas no representaron una modificación sustancial del género, pero sí funcionaron de referencia para la mente de Kubrick, quien al observar los logros cinematográficos y los

postulados literarios estructuró una nueva cara al binomio, abriendo un camino hacia una perspectiva universal donde el hombre como especie fuera el centro de los argumentos y la máquina un reflejo de su identidad.

Otros filmes como *Los primeros en la Luna* (*First Men in the Moon*, Nathan Juran 1964) exploran formas de vida extraterrestre, permitiendo a su vez comparar la tecnología humana con la de otras especies. Vemos una gran esfera de metal que simula ser una nave que, cubierta de carvorita permite a los hombres llegar a la Luna, pero esta fantasía, además de reflejar la carencia de un acercamiento al marco científico en la vida real, muestra que parte de los relatos del género se dejaban llevar por el artilugio y la sorpresa. Vemos a los protagonistas transportando gallinas vivas dentro de una 'nave' que no está acondicionada para un viaje estelar, trajes espaciales que otrora funcionarían para el buceo, una inexplicable fuerza capaz de enviar de regreso a la Tierra, entre muchos otros rasgos evidentes que señalan un desapego por la verosimilitud, incluso la espectacularidad, sino que son arrastrados por el deseo del científico y su locura por el conocimiento.

Los cambios producidos durante esta década en el cine de ciencia-ficción no pudieron haberse suscitado de una forma tan significativa de no ser por la mano de un cineasta que fuera capaz de contemplar las posibilidades del género; los argumentos previos muchas veces se conformaron con repetir la fórmula, y en algunos otros casos se aventuraron a una reflexión un poco más profunda, pero no escaparon de la necesidad científica para intervenir favorablemente en el futuro humano; sin embargo Kubrick, envuelto en su preocupación por reconocer a la humanidad y explorarla desde todos los ángulos posibles, encontró en el género un margen muy amplio para preguntarse no sólo si la tecnología falla, sino cuál sería el destino humano si aún no ha llegado a la 'civilidad' total.

Apegado a la técnica y el método, el cineasta configuró una concepción cósmico-universal sobre la relación hombre-máquina, ya que al plantear una postura sobre la vida humana y su evolución, apuesta por la trascendencia de la mente proponiendo que el devenir de la especie no se basa sólo en las transformaciones fisiológicas o en la capacidad de los seres vivos para sobrevivir a las condiciones adversas; más bien trata del fortalecimiento de la inteligencia para acceder a una escala evolutiva superior, donde la tecnología funge como un bien necesario por el cual se representa o se mide el desarrollo de la humanidad, como lo dijera el propio cineasta:

El uso de la herramienta y de las armas, llegó a ser un criterio importante de selección ya que permitía servirse de una manera eficaz. Y como las mutaciones tenían lugar en los mismos seres que eran más inteligentes, la inteligencia siempre ligada a la utilización de la herramienta o del arma, llegó a ser un criterio importante de selección: la inteligencia solamente ejercía su superioridad sobre los otros seres para sobrevivir, y esto les permitía un número de aplicaciones que se volvieron cada vez más complicadas y condujeron a la cooperación social. También me parece que estos útiles han hecho de la inteligencia un elemento esencial de la evolución y la más importante de las cualidades del hombre...¹

De esta forma y con una clara visión sobre el futuro del hombre, la tecnocracia kubrickiana expuesta en *2001* se presenta a detalle a través de las facetas de la máquina, que se desarrollarán por su conformación como personaje tridimensional, es decir, que además de poseer características físicas, alcanza dimensiones sociales y psicológicas, en las

¹ Juan Carlos Polo, *Stanley Kubrick*, España, Ediciones JC Clementine, 1999, p. 122.

que inevitablemente el hombre es reflejo y que se había planteado desde la literatura. Para *Odisea del espacio*, Kubrick concibió a los hombres del futuro como seres que, sumergidos en su mundo organizado, sistemático y controlado, se aproximan a la técnica para romper con sus limitaciones físicas y espaciales; asimismo, les observa absorbidos por su tecnología, cediendo progresivamente a sus creaciones capacidades y características propias, donando su figura, movilidad, estética y emociones al metal. Al representar el avance tecnológico desde esta perspectiva, el cineasta permitió confrontar la entidad humana con la máquina por medio de unidades comparativas en situaciones determinadas, estableciendo con el espectador, al mismo tiempo, lazos de semejanza entre ambas condiciones e intercambiando roles capaces de desencadenar batallas. Así, el perfil del hombre tecnificado supone la pérdida de la capacidad de mostrar una emoción trascendental, pues su encuentro con el espacio exterior lo observa familiar, así como el monolito que Moonwatcher percibiera atemorizado hace cuatro millones de años atrás. Los hombres de Kubrick, del 2001, se enfrentan a lo desconocido confiando en su avance tecnológico: tocan el objeto extraño, le hacen pruebas con aparatos de medición, incluso se toman fotografías con él. Los hombres de inicio de siglo reducen la comunicación con sus contemporáneos a lo indispensable y por medio de avanzados aparatos de transferencia. Así se observa a Poole recibiendo un mensaje de sus padres que le felicitan por su cumpleaños y le hablan sobre el cobro de salario. En cambio, la máquina superdesarrollada (Hal) se muestra interesada en el quehacer de los hombres, desde el disfrute por una partida de ajedrez, el reconocimiento en los avances de los dibujos de Bowman y la felicitación que da a Poole por su cumpleaños. También Hal se dice “emocionado” por trabajar “al lado” de los humanos y se “siente” seguro al ser completamente funcional, lo que le hace sugerir que cualquier fallo en su sistema se deberá a un error humano, predisponiendo superioridad y confianza al saber que los seres humanos dependen de su tecnología.

Todas estas atribuciones también han llevado a los analistas como Michael Mateas en “Reading Hal” a pensar en una unión simbiótica del hombre con la máquina, necesaria para la alcanzar la superioridad intelectual y con ello referir a una posible condición cósmica; sin embargo el cineasta va más allá, pues para él la herramienta es un apoyo, un reflejo de la inteligencia, pero que difícilmente podrá unirse a la totalidad humana, pues irónicamente como ésta, la máquina adopta demasiada confianza en sí misma y los instintos básicos como el de la supervivencia no se mueven en ella irracionalmente como ocurre con el ser humano, quizá este contradictorio motivo es el que la lleva a su extinción, recordemos que en la historia del género, la maravilla de la máquina y las supercomputadoras se enfoca en la perfectibilidad debido a su carencia de irracionalidad, incluso en la literatura el hombre al ser comparado con un autómatas se muestra imperfecto y frágil. De manera que al volcar tridimensionalmente a la creación y referirla en una especie de simbiosis con la figura humana (incluso con aspectos emocionales), el cineasta ilustra las funciones del computador por medio de la entrevista, destacando explícitamente las bondades y características novedosas de la serie 9000, que además de hacerse cargo de la nave, mantiene bajo su cuidado la vida de tres hombres hibernados; asimismo, Kubrick reitera el papel de la “entidad consciente” que hace la vida “más llevadera” al establecer su relación de **acompañante** con los tripulantes de la *Discovery I*: Hal entabla conversaciones amistosas con David Bowman y Frank Poole mostrando interés en las emociones de los humanos, al tiempo que hace notar su identidad como si fuera un miembro más de la

tripulación, utiliza verbos como “sentir”, “creer”, “pensar”, acciones propias de los hombres y difícilmente adjudicables a la máquina.

Kubrick nos presenta a la máquina en todas sus perspectivas, vemos su ojo colocado en las paredes, puertas y cápsulas, hasta su vista desde su interior, permitiéndonos al espectador adoptar el punto de vista de la máquina y especular respecto a sus motivaciones y el desarrollo psicológico que la guiará hacia la lucha en contra de su creador: el hombre. Por ejemplo observamos a Hal mirando despectivamente a los humanos. De esta manera el enfrentamiento con la herramienta se convierte en un paso casi inevitable que llevará al hombre a una nueva oportunidad de brincar el escalón evolutivo, así que este trance destructivo entre Hal y Bowman sugiere una reflexión acerca de nuestras creaciones y el papel que desempeñan sobre la civilización humana; que desde el punto de vista kubrickiano, al estar el humano tan interesado en su poder creador aspira a la perfectibilidad a través de sus creaciones, a su vez que actúa tan mecánica y sistemáticamente como ellas.

Este punto de vista, aunado a una estructura singular que rompe la linealidad de los seriales, Stanley Kubrick divide en cuatro actos a *2001: Odisea del espacio*, proporcionando indicios sobre la vida humana y rompiendo con una elipsis un posible discurso uniforme y esperado. Asimismo, el cineasta no lanza “la pregunta científica” de manera explícita, al contrario deja libre la interpretación del contenido del filme y hace constar que no se ha respondido ninguna posible interrogante:

Eighteen months ago the first evidence of intelligent life off the Earth was discovered... It was buried 40 feet below the lunar surface... near the crater “Tycho”. Except for a single very powerful radio emission at Jupiter the four-million-year-old black monolith has remained completely inert. Its origin and purpose are still a total mystery...²

Con estas importantes modificaciones en la estructura y conformación temática desde un punto de vista novedoso para la cinematografía, Kubrick incorporó también nuevas necesidades acordes con su argumento. Al tratarse de un filme de ciencia-ficción, retomó los postulados del género literario, lográndose a la ciencia de su tiempo. Buscó el apoyo de la NASA, así como de una serie de empresas relacionadas con la tecnología, que favoreció en gran medida la estética visual del filme. Al acercarse a científicos y escritores del género, vislumbró posibilidades reales para el futuro, implementando creaciones mecánicas modernas para la conformación de sets como la centrifugadora y el cuerpo de la nave *Discovery I*.

Al ser metódico y con una necesidad constante por la verosimilitud, el filme le hizo recurrir a tomas perfectamente planificadas, que no sólo encuadran la acción, sino que conforman el estilo del filme: exacto, medido (tal como la máquina y la frialdad humana). De manera que *2001* es contenido y forma a la vez, mostrando que un filme de ciencia-ficción puede estar equilibrado y ser capaz de aportar una reflexión seria, que rompe con

² Traducción: “Hace 18 meses se halló evidencia de vida racional fuera de la Tierra. Estaba enterrada diez metros bajo la superficie lunar cerca del cráter Tycho. De no ser por una potente emisión de radio dirigida a Júpiter, el monolito de cuatro millones de años habría permanecido inerte. Su origen y propósito son todavía un misterio total.”

cualquier rasgo de ligereza en sus conceptos y propuestas, deteniéndolo el pensamiento a posibles y probables futuros, mismos que no tardaron en mostrarse en la vida real, cuando un año más tarde, por ejemplo, el hombre pisó la Luna.

Son estos los rasgos que fueron analizados en el presente estudio, que permitieron a su vez distinguir características que impactaron en la futura constitución del género con respecto a otras películas de la época. Cabe destacar que el cineasta, al estudiar cada elemento representado en la ciencia-ficción, no sólo de la década, sino de épocas anteriores (tanto en cinematografía como en literatura), pudo esbozar un perfil del género, a su vez que observar sus debilidades para deconstruirlo y volverlo a construir a partir de su necesidad de perfeccionamiento técnico y estilístico, muy propio en su calidad de autor. Asimismo y tal como procuró a lo largo de su carrera, Kubrick logró cuestionar la calidad y condición humanas, con sus reveses, ironías y dificultades que hacen a la especie humana estrellarse contra los esquemas establecidos e impuestos por su orden social. Es así como *2001: Odisea del espacio* ha generado una serie de escritos a partir de los ejes expuestos, los cuales podrían agregarse temáticas de carácter psicológico, social, contextual y técnico más profundos, sobre los cuales se seguirá debatiendo.

En la siguiente década, otros realizadores presentarán la relación aquí explorada a favor de la máquina, configurando argumentos que expresan parte de la tecnofobia alimentada primordialmente por el vertiginoso desarrollo en sistemas cada vez más complejos en computación, Inteligencia Artificial y genética (que aportaba grandes conocimientos a favor del mejoramiento del cuerpo y su transformación total), de manera que se hizo cada vez más latente la simbiosis entre el humano y la máquina, presumiendo saltar de la imaginación a la realidad.

4.2 NUEVOS RUMBOS CINEMATOGRAFICOS DE CIENCIA-FICCION ESTADOUNIDENSE.

El texto fílmico generado bajo la sombra de la ciencia-ficción ha contribuido a ensayar las posibilidades de la humanidad, no sólo con vista en sus creaciones, también en las modificaciones que ésta le produce dentro del marco social e individual.

Autores como J.P. Telotte observan que el cine, como medio de representación cultural y psicosocial permitió experimentar sobre cómo el humano debía ser, el grado de inteligencia que podría alcanzar y el tipo de vida a adoptar acorde con sus sueños y deseos. En este sentido, *2001* representó un esbozo completamente factible sobre el futuro del hombre, pero sobre todo del futuro de las películas, que ya no se conformarían sólo con historias fantásticas preocupadas por el contexto mundial inmediato y los mensajes explícitos cargados de la ideología predominante, sino que vislumbrarían un devenir humano donde la correspondencia entre la humanidad, sus creaciones y su ambiente estaría fuertemente implicados.

Conforme el desarrollo tecnológico se introdujo en las labores cotidianas del mundo ordinario, también las preguntas sobre el límite entre lo humano y lo protéico comenzaron a ser frecuentes, como indica Marie O'Mahony en su libro *Cyborg*, la humanidad ha introducido la tecnología para su propia supervivencia, al manipular el cuerpo, ha ofrecido nuevas posibilidades de identificación y formas de socializar. Es así como la humanidad al tomar la imaginación en sus manos, configuró en el cine un posible futuro, creando incluso un mundo alterno de dobles, clones, cyborgs y replicantes que buscan la perfectibilidad en un marco de limitaciones tanto éticas como morales que la humanidad ha podido y está por desafiar.

En este contexto observamos que el desarrollo de temáticas en el cine posterior a la década de los sesenta se enfocó en dos rubros: además de atender las posibilidades tecnológicas en pantalla, también se cuestiona la naturaleza humana, motivo por el cual la temática hombre-máquina tuvo una gran trascendencia al final del milenio, centrando muchos de los argumentos en la tecnología que hace posible los filmes, o bien, en el significado del 'ser humano' y su enfrentamiento directo con sus creaciones; es el retrato de la humanidad, el legado de Kubrick que en manos de directores como George Lucas, Steven Spielberg, Ridley Scott y James Cameron, entre otros, se enfrenta a un futuro fantasioso, inevitable y en algunos casos desastroso.

De esta manera el siguiente recuento, además de revisar cronológicamente la producción de películas de ciencia-ficción con la temática **hombre-máquina**, también pone de manifiesto el desarrollo de la relación entre ambas entidades; así mientras el discurso fílmico encontraba una ruta visual efectiva a manos de tecnócratas como George Lucas y James Cameron, la figura de la máquina buscaba su perfectibilidad en la imitación del humano: además de confundirse entre la multitud en las calles, viste y guarda la apariencia casi humana, el hombre delega a sus creaciones sus responsabilidades, hasta que ésta es capaz de buscar incluso la **condición** humana. Ante un grado de sofisticación que rebasa los límites éticos y morales, la máquina logra tomar conciencia de sí misma, logrando con ello un choque inevitable con su creador (al que considera inferior), provocando casi el exterminio, el resto de la historia del género permite observar la restauración del hombre hacia un equilibrio en la convivencia del hombre y la máquina.

LA FASCINACIÓN POR LOS EFECTOS ESPECIALES.
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS (GEORGE LUCAS, 1977-2005)

En lugar de rodar maquetas contra una pantalla azul [...] Kubrick insistió en volver a métodos desarrollados en los días del cine mudo, los técnicos construían meticulosamente cada toma a partir de docenas de elementos, rebobinando la película repetidas veces para sobreexponer el negativo. Irónicamente el mundo futurista de *2001: Odisea del espacio* resultó ser tan manual como macetero de mimbre.³

Douglas Trumbull y Wally Veevers diseñaron y pusieron en marcha gran parte de los efectos especiales desplegados en *2001*. Siguiendo las instrucciones de Kubrick, el destino de los efectos especiales estaba a la vuelta. Durante la década de los setenta un grupo de cineastas de escuela, muchos de ellos provenientes de la Universidad de California, comenzaron a involucrarse dentro del género de ciencia-ficción. Algunos llamados más por la técnica que por las temáticas, introdujeron nuevas posibilidades a la pantalla, innovaciones que trajeron consigo un posicionamiento del género como forjador de productos taquilleros, llevando al público, inevitablemente, a considerar que la ciencia-ficción está fuertemente ligada (sino completamente unida) con un despliegue de efectos especiales *per se*.

Fascinados por la técnica e ingenio expuesto en la ahora película de culto, estos directores voltearon la vista al arte en pantalla de *Odisea del espacio*, como George Lucas, quien se vio fuertemente influenciado por la representación del cósmos y continuó con la recién inaugurada rama de la *space opera*, consiguiendo una de las sagas hollywoodenses más famosas y capaces de obtener millones en ganancias, gracias a una serie de seis películas, programas de televisión y productos a comercializar: *La guerra de la galaxias*, (*Star Wars*, 1977); *El imperio contraataca* (*The Empire Strickes Back*, 1980); *El retorno del Jedi* (*Return of the Jedi*, 1983); *Episodio 1: La amenaza fantasma* (*Star Wars Episode 1: The Phanton Menace*, 1999); *Episodio 2: El ataque de los clones* (*Star Wars Episode 2: Attack of the Clones*, 2002); y *Episodio 3: El ataque de los Sith* (*Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith*, 2005).

Esta serie de filmes utiliza la iconografía del género a favor de historias completamente delimitadas en el esquema de Syd Field, tomado directamente del viaje del héroe de Campbell:

1. El héroe en su mundo ordiario.
2. Invitación a la aventura
3. Rechazo a la aventura.
4. Encuentro con el mentor.
5. Cruce del primer umbral.
6. Héroe aliados y enemigos, el héroe duda de sí mismo.
7. Aproximación a la caverna más profunda.
8. El calvario o segundo umbral.
9. La resurrección
10. La obtención del elíxir.

³ Baxter, *op. cit.*, p. 215.

11. Camino de regreso.
12. El mundo del orden.

Más que una obra de ciencia-ficción, esta saga de aventuras en el espacio, representa una revolución en la conformación de fórmulas aplicables a otras cintas con aspiraciones en altas ganancias de carácter económico; sin embargo y como lo indica J.P. Telotte:

[...] son un claro ejemplo de la naturaleza de ese cambio en el género al confiar mucho en los efectos generados por ordenador, su sencilla narración de esfuerzos heroicos y al evitar las cuestiones culturales inmediatas. Esta saga también sitúa los acontecimientos muy alejados de la historia humana, gracias a la secuencia de títulos inicial [...]«Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana»⁴

Principios que la alejan en definitiva de la relación del hombre-máquina, pues se concentra en la lucha fantástica del bien y el mal, sin coincidir con las preocupaciones respecto de la humanidad; mientras, la importancia de los efectos especiales adquirió forma al crearse en 1975 *Industrial Light and Magic* del propio Lucas, empresa destinada a desarrollar efectos visuales y gráficos por computadora, que ha tenido entre sus filas además de las películas de *La guerra de las galaxias* y la propia *THX 1138* (George Lucas, 1969), cintas como *Volver al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), *Terminator 2* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991), *Transformers* (Michael Bay, 2007), entre muchas otras, en las que se ha innovado en tecnología para recrear argumentos complejos visualmente. Así, esta vertiente se ha convertido en una herramienta, que ocasionalmente ha tomado el papel protagónico de muchos filmes de ciencia-ficción, logrando el detrimento del género, pero exponiendo los avances en tecnología... y desarrollando mundos alternos, como una ventana al futuro de nuestras herramientas, ya en el mundo real.

De igual forma, este derroche en pantalla condujo al género a una brecha que en ocasiones parece limitada, debido a la regularidad de los argumentos y tintes que parecen recordarnos las fantasías de Méliès, quien sólo buscaba sorprender al público; pero éstas posibilidades se hacen cada vez menores al favorecer *remakes* que en la actualidad se proyectan con mejores efectos visuales, bajo una técnica muy especializada, algunos en 3D y su proyección en pantallas IMAX.

LA FASCINACIÓN POR LA MÁQUINA Y EL ENFRENTAMIENTO CON EL HOMBRE.

Durante la década de los setenta, se desplegaban en las pantallas cinematográficas películas con sorprendentes efectos visuales; sin embargo también se cocinaban argumentos que captarían la atención del género a partir de la década de los ochenta, donde *Odisea del espacio*, podía ser vista como un antecesor para el género que volteaba a las preocupaciones hacia el desarrollo tecnológico de los humanos.

Tras el altercado con HAL-9000 el género, además de ver su futuro en las estrellas, también comenzó a explorar el interior de la mente humana, sus deseos y concepción del 'yo', su identidad conformada por valores, ética y moral que durante siglos le impuso

⁴ Polo, *op. cit.*, p. 126.

límites. Un vistazo al nivel psicológico podía descubrir ya no el simple horror por la creación al estilo Frankenstein, sino la máquina perfecta capaz de repercutir en las capacidades hasta entonces puramente humanas: la inteligencia, las emociones y los sentimientos.

Al ver su reflejo en sus propias creaciones, bajo las teorías sobre la inteligencia artificial, el hombre nunca antes acercó tanto su imaginación con la realidad como a finales del siglo XX, donde los progresos en sistemas informáticos parecían revolucionar las nociones de espacio y tiempo con el desarrollo de las comunicaciones, la evidente sustitución en sistemas de almacenamiento y el desplazamiento del manejo de información hacia la automatización. De esta manera el tema a explorar era el hombre mismo, el que supervisa los sistemas creados y verifica el adecuado funcionamiento de programas, donde su principal tarea radica en implementar mejoras a modelos perfectibles, posibilidades que el propio humano tiene limitadas.

El cine de ciencia-ficción se volcó a la concepción de máquinas inteligentes, que ya no tuvieran la concepción anticuada del robot metálico, pero sí de la forma cuasi humana. Películas sobre robots, cyborgs, replicantes, andróides, clones y supercomputadoras comenzaron a proliferar, abriendo un espacio al dios creador, pero también una deuda de alto costo al respecto de sus propios hijos.

LA SUPLANTACIÓN DEL HOMBRE.

BLADE RUNNER. (RIDLEY SCOTT, 1982)

La creación de seres casi humanos se ha planteado en muchos de los filmes del género para sustituir a los hombres en tareas complicadas o aquellas que pongan en riesgo una vida humana, pero también expresa el ansia por la perfectibilidad científica para lograr creaciones semejantes a la mano de la naturaleza.

Para el argumento de *Blade Runner*, los ‘replicantes’, constituídos físicamente cual humanos, fueron creados poderosos para enfrentar la guerra en lugares inhóspitos y colonizar planetas en otras galaxias; sin embargo, al ser similares a sus creadores en inteligencia, fueron también capaces de desarrollar deseos y emociones propias, iniciando así una lucha para obtener la condición humana, suponiendo una amenaza.

Al integrarse la máquina al mundo de los humanos como un igual, el discurso del filme sugiere el inicio de la suplantación humana, pues al ser creados “más humanos que los humanos”, los replicantes son capaces de apreciar una vida de libertad y experiencia emocional completamente opuesta a los hombres reales, quienes sumidos en un mundo superficial y carente de afectos, como el Blade Runner Deckard (interpretado por Harrison Ford) o el Doctor Tyrell, suprimen sus emociones y sentimientos a favor del cumplimiento de su ‘deber’.

A lo largo de la trama se pone de manifiesto la condición inferior de los replicantes, quienes al ser dotados de cuerpos perfectos, inteligencia artificial y emociones, carecen de dirección moral basada en el desarrollo psicosocial que les asegure una vida digna; por el contrario, son perseguidos y estimulados a conformarse con la existencia que les fue dada, sin consentir que los propios humanos los elevaron a un nivel más allá de la simple herramienta y como tal, les implantaron también debilidades. Así, la discusión planteada en este punto supone la falta de corresponsabilidad del creador con sus hijos, al pensar a sus

máquinas como experimentos o simples herramientas desechables, cuando les ha otorgado la propia semejanza y una identidad incluso humana. La frialdad con la cual se juega la vida, se infiere en este pequeño discurso:

—*Descubrimos en ellos una extraña obsesión. Son inexpertos emocionalmente con sólo unos cuantos años para almacenar todas sus experiencias. “Regalándoles” un pasado, creamos una amortiguador para sus emociones y los podemos controlar mejor*

[Dr. Tyrell]

Esta disparidad entre la máquina y el hombre, abre una ventana hacia la reflexión sobre el significado de “ser humano”, pues pone de manifiesto los límites éticos y morales tanto para el científico y su corresponsabilidad con sus creaciones, como para el simple humano que es incapaz de apreciar su naturaleza, así como el respeto por la vida y la muerte. De esta forma, el filme de Ridley Scott nos sumerge en una reflexión casi existencialista, basada en la longevidad y la calidad humana necesaria para los replicantes que se saben máquinas, por ejemplo, en un discurso con toque filosófico, Roy, el líder de los replicantes rebeldes, asume su vida extinta generando en Deckard un vuelco a sus emociones. Al mirar a las estrellas y ver lo que nadie jamás verá, el replicante habla sobre el valor de su existencia, un eco que se extinguirá al mismo tiempo que su ‘vida’. “¿Pero quién sobrevive?”, es la frase final de la cinta, la cual culmina con la unión entre un replicante y el humano, quienes más allá de diferencia de su condición natural o artificial, pueden sostenerse mientras mantengan sus emociones. Así, la suplantación del hombre por la máquina proyecta un encuentro, sobretodo en sus diferencias, donde la máquina, dejando su sistemática condición ha generado esperanzas, deseos y sentimientos que alcanzaron la forma humana; mientras que los hombres orgánicos en su estructura, se permiten ver de nuevo en las emociones que habían alejado gracias a la superficialidad y deterioro social.

LA DESTRUCCIÓN DEL HOMBRE.

TERMINATOR I Y II. (JAMES CAMERON, 1984/ 1991)

Continuando con el desarrollo tecnológico en la vida posmoderna y la confianza que el hombre ha depositado en sus creaciones, el género ofrece un nuevo camino sobre la relación hombre-máquina, donde la segunda, al adquirir progresivamente dominio sobre las actividades humanas se enfrenta a su creador buscando una suerte de total dominio.

Issac Asimov explicaba desde 1950 en su obra *Yo, robot* el futuro dominio de la máquina. Históricamente su relato expone el desarrollo de la Inteligencia Artificial aplicada y los mecanismos implementados por los hombres para tener control sobre su tecnología como Las Tres Leyes de Robótica que impiden a la máquina dañar a un ser humano; sin embargo, en un juego irónico, la máquina completamente autónoma y lógica se da cuenta que el propio humano es nocivo para sí mismo y decide controlarlo totalmente para evitar su destrucción, sometiéndolo y esclavizándolo. De esta manera, el científico y escritor de ciencia-ficción ofrecía una visión poco alentadora hacia el futuro del binomio que nos compete y donde filmes como *Terminator* encontraron rutas de exploración, manifestando

las “dificultades y los peligros a los que nos enfrentamos al forjar no sólo una cultura verdaderamente tecnológica, sino también una humanidad por completo tecnificada.”⁵

2029. Bajo un cielo oscuro iluminado con letales rayos, máquinas poderosas destruyen cráneos humanos en medio de un ambiente desolador, donde apenas algunos hombres logran combatir a sus antiguas creaciones. Un cyborg exterminador de la serie T-100 ha sido enviado al año 1984 para asesinar a Sarah Connor, madre del futuro líder de la rebelión humana, quien será defendida por un soldado enviado también del futuro. Con esta premisa, James Cameron ofrece el inicio de una trilogía de filmes que advierten sobre un futuro tomado por la tecnología, donde los hombres, ocultos bajo tierra, sostienen una batalla en contra de sus antiguas creaciones.

—Nadie sabía quién había iniciado. Fueron las máquinas, Sarah... Computadoras de la red de defensa. Nuevas... poderosas... conectadas a todo y encargadas de gestionarlo todo. La red desarrolló autonomía, un nuevo orden de inteligencia. Vislumbró a todos los humanos como una amenaza global. Decidió nuestro destino en un microsegundo: el exterminio.

[Kyle Reese]

Al posicionar los elementos semánticos (hombre-máquina) en extremos opuestos, sin posibilidad de unión para un futuro conjunto, *Terminator* ofrece una visión particular sobre la condición humana respecto a los robots, cyborgs, androides o replicantes. Mientras que otros argumentos pretenden reflejar la condición humana en seres artificiales, este filme destaca las diferencias entre las dos entidades para un efecto de persecución y muerte entre ambos: mientras que el hombre está dotado de inteligencia, sentimientos e instinto que lo guían a proteger la vida de otros seres humanos; la máquina, sistemática y lógica intenta destruir a su objetivo, Sarah Connor, (incluyendo a todas las mujeres que posean ese nombre).

De esta forma se observa que el exterminador creado por las máquinas (e interpretado por Arnold Schwarzenegger), es un cyborg fabricado a semejanza del humano con fines netamente prácticos, pues al adoptar la forma orgánica, la máquina puede mezclarse entre las personas y lograr mayor eficacia en su misión; contrario al científico humano, quien cegado por desarrollar seres a su imagen, pretende demostrar las proezas de sus conocimientos envuelto en su egocentrismo creador.

Bajo tejido orgánico, la estructura metálica supera las condiciones naturales del cuerpo, con una fuerza excepcional y resistencia a armamento de alto calibre, el ejemplar proyecta el grado de inteligencia alcanzado por las máquinas: pasa desapercibido, recaba información y desarrolla mecanismos que le guían al cumplimiento de su misión, por lo que su desarrollo como personaje se limita a las funciones básicas para las que fue diseñado, sin aportar otros elementos que reflejen parte de su entidad ‘destruktiva’.

Sin embargo hay un ligero vuelco de esta condición de máquina en *Terminator II*, donde el argumento del filme de 1991 se concentra en el segundo intento de las máquinas del futuro para asesinar al líder de la rebelión, John Connor, quien siendo apenas un adolescente será protegido por su madre Sarah y un viejo modelo exterminador de la serie T-100 reprogramado a favor de la especie humana. Conservando las diferencias entre el hombre y la máquina, la secuela de James Cameron ofrece un nuevo punto de encuentro en

⁵ *Ibid.*, p. 131.

la relación, que permite al espectador tener contacto con la concepción que el cyborg tiene sobre sí mismo, la cual funciona finalmente, para reafirmar la distancia entre el hombre y la máquina, misma que no debe reducirse.

En una serie de escenas donde el cyborg (Arnold Schwarzenegger) mantiene contacto con John Connor, la máquina es ‘educada’ por el humano para mostrarse menos artificial. Al sustituir frases como “no problema” en lugar de “afirmativo”, la máquina no sólo repite mecánicamente, sino que desarrolla curiosidad por interpretar otros rasgos humanos, por ejemplo intenta saber por qué del llanto y qué es el dolor; mientras cuida de John Connor.

—Viendo a John con la máquina por fin lo entendí... el exterminador nunca se detendría, nunca lo dejaría ni lastimaría, no le gritaría ni lo golpearía al estar ebrio, estaría siempre con él y moriría por protegerlo. De todos los posibles padres, esta cosa, esta máquina sería lo mejor...

[Sarah Connor]

A su vez, Sarah Connor transformó su cuerpo, aumentó su musculatura a través del ejercicio, aprendió a pelear, a utilizar armamento y a reducir al mínimo el dolor, se transformó casi en una máquina que intenta prevenir el futuro asesinando al hombre que desarrollará el sistema Skynet (que iniciará la guerra); sin embargo no lo logra al redescubrirse humana. Al final del filme y después de explorar ambas entidades, James Cameron enfatiza la diferencia entre la máquina y los humanos, donde la primera entiende que debe ser destruida para que el humano no sea exterminado. En este último diálogo entre el cyborg y John, se observa:

John Connor : *¡No!... ¡No! No tienes que hacer eso...*

Terminator: *Lo siento John...*

John Connor: *No no lo hagas, no te vayas...*

Terminator: *Este tiene que ser el final...*

John Connor: *No, no te vayas... te ordeno que no te vayas... ¡te ordeno que no te vayas!*

Terminator: *Sé por qué lloras... pero es algo que yo nunca podré hacer..."*

Sin embargo el argumento se mantiene abierto con señal de una esperanza para el futuro humano, que permitirá desarrollar en *Terminator 3. La rebelión de las máquinas*. (*Terminator 3: Rise of the Machine*, Jonathan Mostow, 2003), el inicio de la guerra entre los hombres y las máquinas iniciada a partir de la diseminación de Skynet en la red de seguridad mundial.

Cuando Skynet cobró consciencia de sí mismo ya se había esparcido a millones de computadoras en todo el planeta. Computadoras en edificios de oficinas, en dormitorios, en todos lados. Era programas y ciberespacio. No había un núcleo. Nadie lo podía apagar. El ataque empezó a las 6:18 p.m. justo con él dijo. El Día del Jucio. El día en que la raza humana casi fue destruida por armas que construyó para protegerse. [...] Quizá el futuro ya haya sido escrito. No lo sé. Lo único que sé es lo que Terminator me enseñó ‘nunca dejes de pelear’ Y nunca lo haré. La batalla apenas comienza.

[John Connor]

LA INSTAURACIÓN DEL HOMBRE.

MATRIX (ANDY Y LARRY WACHOWSKI, 1999)

La tecnofobia a finales de siglo XX condujo en la cinematografía estadounidense hacia ficciones más que fatalistas dentro de la ciencia-ficción. Con discursos recurrentes sobre el fin de la humanidad aunada a la destrucción del medio ambiente, fueron numerosas las cintas que trataban sobre catástrofes de fin de milenio, donde la humanidad debía reconstruir un mundo muy lastimado, desde las cenizas.

Después de repasar filmes en los que la máquina se enfrenta violentamente contra el humano para una suerte de dominio y, éste último resistía en una batalla desigual hasta casi extiguirse, la ciencia-ficción fantaseó con un nuevo orden, en el cual la humanidad emerge para constituir un nuevo mundo, más equilibrado y libre de los errores del pasado. Esta 'instauration' del hombre también lo supone más sabio y le otorgara la oportunidad de congraciarse con el planeta Tierra, su hogar que anteriormente destruyera por su hambre de grandeza y dominio totalizador.

Basados en la tecnología predominante, los hermanos Wachowski formularon su argumento en un mundo programado, donde los sistemas de cómputo toman el control de la especie bajo una simulación neurointeractiva denominada Matrix. Los hombres sometidos por la aplicada Inteligencia Artificial, viven bajo un mundo emulado, considerando como real un mundo codificado e implantado en sus cerebros, suprimiendo su libertad y posibilidad de defensa. *Matrix* plantea un mundo completamente destruido, donde las máquinas dominan la Tierra gracias a la energía que toman de los humanos, mientras un grupo de rebeldes liberados del sistema, conocen su funcionamiento e intentan encontrar al elegido que llevará al triunfo a la raza humana en una la batalla final.

—...lo cierto es que en algún punto del siglo XXI la humanidad se unió en una celebración... nos maravillamos de nuestra magnificencia cuando cuando procreamos la I. A.

— ¿I. A? ¿Inteligencia Artificial?

— Un singular conocimiento que produjo toda una raza de máquinas. No sabemos quién atacó primero, si nosotros o ellas, pero sabemos que nosotros quemamos el cielo, entonces ellas dependían de energía solar y se pensaba que jamás podrían sobrevivir sin una fuente de energía tan abundante como el sol... nuestra humanidad siempre ha dependido de máquinas para sobrevivir... el destino parece siempre que actúa con cierta ironía...

El cuerpo humano genera más bioelectricidad que una batería de 120 voltios y más de 250 mil UCBS de calor corporal combinados con una forma de fusión, las máquinas encontraron toda la energía que necesitaban... existen campos Neo, campos sin fin donde ya no nace ningún ser humano... nos cultivan.

[Morfeo]

Con reminiscencias de carácter religioso, *Matrix* es el inicio de una trilogía de cintas que revela la búsqueda del humano por liberarse de sus creaciones, apoyados por ellas mismas. Algunos críticos han visto en esta cinta, un discurso cuasi cristiano de orden profético y restaurador, que confía en la llegada de un hombre con cualidades superiores, que guiará hacia la restauración de la condición humana.

Con efectos especiales que presentaban una imagen en tercera dimensión, esta cinta formula a la máquina como un ente que se modifica constantemente para dominar a los

hombres, pero que gracias a su constitución lógica y sistemática, los humanos la resisten apoyados por computadoras que aún controlan a través de códigos y líneas telefónicas.

LA SIMBIOSIS TOTAL DEL HOMBRE-MÁQUINA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (STEVEN SPIELBERG, 2001)

Otro de los cineastas que más injerencia ha tenido en el género de ciencia-ficción es Steven Spielberg, amante de la técnica y la tecnología, también ha seguido la línea sobre los efectos especiales. Los filmes de su autoría, sea como director o productor, han demostrado la capacidad del cine hollywoodense para mostrar imágenes más allá de la realidad, por ejemplo las ficciones creadas para el encuentro entre la especie humana y los extraterrestres en *Encuentro cercanos del tercer tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), donde Spielberg solicitó la ayuda de Douglas Trumbull, colaborador de Stanley Kubrick en *Odisea del espacio*, para lograr efectos sorprendentes.

Así mismo, el cineasta nacido en Cincinnati, Ohio logró presentar un pasado tan lejano como el de los dinosaurios en *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), cinta con la cual sorprendió al propio Kubrick, quien estaba muy interesado en el desarrollo de los efectos especiales para su proyecto “Inteligencia Artificial”, historia tomada del cuento de Brian Aldiss, “Los superjuguetes duran todo el verano”. De acuerdo con Jan Harlan, ex colaborador de Kubrick, el cineasta neoyorkino no realizó el filme a falta de tecnología que pudiera hacerla posible, por lo que postergó su realización tanto como pudo y fue como ofreció el proyecto al Steven Spielberg, así lo comenta Steve Rose, del periódico británico “The Guardian”: “Tras haberse atravesado en el camino con Kubrick con tanta frecuencia, tras haberlo influenciado, obstruido y finalmente haberse ganado su respeto, Spielberg se encuentra ahora a sí mismo en una relación completamente nueva con Kubrick, casi en calidad de sucesor aprobado oficialmente. En un giro con el que Harlan y el resto de sus herederos parecen completamente satisfechos.”⁶

El filme dirigido por Spielberg fue estrenado en 2001, destacándose primordialmente por los efectos especiales más que por la resolución de la trama; sin embargo la cinta explora la identidad del androide, construido para cubrir sólo las necesidades humanas y en el trasfondo, nos habla de la unión completa entre el hombre-máquina. En un discurso que regresa a la fascinación desmedida del científico por sus creaciones, *I.A.* presenta una máquina con sentimientos y el desprecio social por lo no ‘humano’; paradójicamente, una vez el hombre como especie, es extinto, este androide con ‘sentimientos’ será la única referencia sobre la condición humana.

En terminos contextuales los avances en Inteligencia Artificial para el inicio de siglo se han concentrado en la creación de robots autómatas capaces de simular el movimiento humano, así como algunas habilidades especiales. Desde la década de los 80 Honda Motor Company han desarrollado robots humanoiformes, logrando hasta el 2001 a *Asimo* (Advanced Step in Innvative Mobility), un robot capaz de caminar e interactuar con las personas con tan sólo 43 kilogramos y un metro con veinte centímetros; así como P3, un robot con mejoras en su estructura y movilidad. El objetivo de estos robots se concentran en ayudar o facilitar las tareas de las personas en un ambiente completamente ordinario; sin

⁶ Véase en *El universal*: “Spielberg, un digno sucesor de Kubrick.” Steven Rose “The Guardian” Espectáculos 22 mayo 2000.

embargo, aún parece lejano el día en que esto pueda llevarse a cabo totalmente. En dichos términos, la cinematografía hollywoodense ha simulado ésta posibilidad, no sólo con representar robots que parezcan humanos, sino idénticos hasta en los sentimientos, lo que abre una ventana (a concretarse día a día en la realidad) que funciona como parte del debate sobre las posibilidades mecánicas y su relación con sus creadores. Ante esta perspectiva, el filme de Spielberg, cimentado en el guión de Stanley Kubrick, desarrolla únicamente como personaje tridimensional al androide David, dejando muy al principio de la cinta su posibilidad como herramienta, (como el ‘hijo’ protéico que devolverá la alegría a una mujer sumida en la depresión). De esta forma el argumento se concentra en los deseos del David de ser querido por la mujer que activó su ‘protocolo de impronta’, procedimiento con el cual el androide generó sentimientos de amor hacia un humano.

Semánticamente la trama de *Inteligencia Artificial* refiere al cuento de hadas de *Pinocho*, mezclando tecnología y vida extraterrestre para dar el toque científico-ficticio; sin embargo el androide, perfecto en forma como en sentimientos, es la representación humana más perfecta, que no se enferma y no muere como sus creadores. Al poner sobre la pantalla esta posibilidad, el planteamiento sobre la máquina rebasa el reconocimiento de identidad cuando el androide no puede saberse distinto a un ser orgánico y es capaz expresar sentimientos cual humano. Así el ambiente social circundante, que ha denominado a estos seres sintéticos con cableado interno como *mecas* (mecánicos) y a los humanos como *orgas* (orgánicos), guía a la reflexión sobre el inevitable enfrentamiento de la máquina con el hombre, que culminará en la síntesis de los opuestos.

Dentro del filme, ‘la feria de carne’ representa este encuentro de rechazo, donde el hombre defiende su condición natural (con toques de creencia religiosa), mientras la máquina es vista como víctima de las propias inconsistencias humanas. La máquina no lucha y por el contrario aspira a ser un ‘humano de verdad’.

Al finalizar el filme, cuando toda la humanidad ha desaparecido y la Tierra no es más que un sitio inhóspito, el espectador observa a través de exploradores extraterrestres que el único heredero de toda la civilización humana es el androide David. Paradójicamente ésta simbiosis entre la máquina y el hombre (la máquina unida a los sentimientos y valores humanos), es la única prueba de la humanidad en el universo. De manera que David representa, al inicio de un nuevo milenio, la unión total entre las dos entidades, sobre el cual radica la esencia humana de constitución mecánica.

En los últimos años las películas de ciencia-ficción bajo la temática del hombre-máquina se han enfocado en traer de vuelta una serie de *remakes* como *El planeta de los simios* (Tim Burton, 2001), *La máquina del tiempo* (Simon Wells, 2002), como la actual *The Day the Earth Stood Still* (Scott Derrickson, 2008), donde se actualiza el argumento y se despliegan efectos visuales que hacen, un tanto más afectivas y sorprendentes las historias; asimismo, se han desarrollado sagas como *Matrix* y *Terminator* (mencionada con anterioridad) y filmes que retoman a los superhéroes como *The Hulk* (Ang Lee, 2003), *The Incredible Hulk* (Louis Leterrier, 2008), *X-men* (Bryan Singer, 2001, 2003) *X-men: The Last Stand*, (Brett Ratner, 2006), *Spiderman* (Sam Raimi, 2002), *Transformers* (Michael Bay, 2007), *Iron Man* (Jon Favreau, 2008), *Batman: The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008), entre otros.

Todas estas cintas tienen en común presentar en pantalla artefactos de la más avanzada tecnología, que sirven como instrumento de la humanidad para lograr su meta, quizás a un

grado de simple artilugio o *gadget* que sugieren poder económico, avance tecnológico o desarrollo científico; sin embargo si todavía queda algo por mencionar es que la propia tecnología, la relación hombre-máquina se complementa por la manifestación cinematográfica, donde el proyector nos presenta en las salas cinematográficas nuevas ficciones que nos sorprenden y nos hacen preguntar qué nos depara el futuro, no sólo el nuestro sino el de las películas.

CONCLUSIÓN.

Hace cuarenta años *2001:Odisea del espacio* no sólo irrumpió en las salas cinematográficas, sino en la historia de la ciencia-ficción hollywoodense. Al internarse con su particular punto de vista en la evolución humana bajo la temática hombre-máquina, Stanley Kubrick también dio un paso hacia el futuro de las películas, que hasta el actual 2008 permite a nuevos espectadores disfrutar de una renovada cara del género que parecía no ofrecer novedades a la industria fílmica estadounidense en la década de los sesenta.

Han sido múltiples los artículos, ensayos académicos y textos periodísticos que han citado a *Odisea del espacio* como una de las obras cinematográficas más importantes que la ciencia-ficción ha podido legar, y la reconocen como un antes y después en el desarrollo del género. Bajo esta demarcación que tiende a argumentar el carácter mítico, filosófico y de espectáculo, gracias a los efectos visuales, como elementos que elevaron al filme a una trascendencia en el cine hollywoodense, también existe un razonamiento teórico que se funda en el interior del propio filme, en la constitución de su discurso, que es precisamente, donde el presente proyecto tiene su implicación.

La propuesta de este trabajo se enfocó en demostrar que el cine de ciencia-ficción estadounidense sufrió una transformación a partir de la década de los sesenta, cuando Stanley Kubrick al estudiar los fundamentos del género desde la literatura, la ciencia y el propio cine, trajo de vuelta planteamientos temáticos sobre la relación hombre-máquina que, fundidos con su intelecto y característico perfeccionamiento técnico, logró marcar nuevos rumbos sobre el devenir de la ciencia-ficción, alimentando también nuevas posibilidades que

favorecieron a la industria y sus grandes apuestas por filmes bajo esta categoría genérica.

De manera que este trabajo representa un acercamiento a las condiciones y factores que determinaron a *2001: Odisea del espacio* como un punto de transformación genérica; al tiempo que significa en gran medida, una revisión histórica del cine de ciencia-ficción, efecto necesario para comprender el funcionamiento de los filmes bajo esta denominación y reconocerlos mediante sus características visuales, temáticas e iconográficas que le han designado un rostro dentro de la industria fílmica estadounidense, incluso como escenario para el desarrollo tecnológico.

Al considerar estos factores como determinantes para la conservación de un género cinematográfico y su eventual desarrollo hacia nuevas temáticas y preocupaciones acorde con el contexto socio-cultural, el presente estudio se basó en la propuesta que Rick Altman desarrolló bajo el nombre de *Teoría de los géneros cinematográficos*, a través del cual, el autor señala que las entidades genéricas son capaces de transformarse con el paso del tiempo, no sólo a partir del contexto en el que se desarrollan (observable en un estudio de carácter histórico), sino mediante factores morfológicos (forma y contenido) que se reproducen, recrean, modifican o se reconstituyen en cada filme, favoreciendo la conformación de ciclos en los géneros de los que forman parte.

2001: Odisea del espacio se analizó desde ambos factores, lo que la hizo un objeto de estudio plenamente identificable. En primer lugar, la tradición literaria científico-ficticia que había alcanzado su época de oro durante en los años cincuenta y abogaba por una verosimilitud científica a favor de la calidad, fue una condición que guió los lineamientos de creación para *2001*, al tiempo que los filmes estadounidenses seguían manteniendo a flote la constancia iconográfica y estructura de los seriales exhibidos desde los años cuarenta; el segundo aspecto, lo he de profundizar un poco más al hablar de su autor.

Stanley Kubrick rompió las reglas en el cine hollywoodense como ningún otro cineasta lo había hecho anteriormente. Hombre de oficio de carácter autónomo e inteligencia autodidácta, determinó en cada una de sus obras una crítica sobre la condición humana, así como al propio cine. Fue un hombre que se sumergió en todos los géneros, aprendió sus reglas y sus posibilidades para romperlas, pero sólo bajo la ciencia-ficción logró cimbrar con sus creencias.

Al tener una visión sobre el futuro de la humanidad y plantear toda una teoría evolucionista, Kubrick se centró en uno de los temas fundamentales del género: el hombre-máquina. Con ella viró hacia los fundamentos del género y fue capaz de reconocer los horizontes apenas bosquejados por brillantes mentes de la literatura como la de Shelley y Verne, a su vez reconoció, incluso en películas de bajo presupuesto, las posibilidades que tenía el género si fuese direccionado de una forma seria y completamente distinta. Y lo hizo.

Con un autor de dichas características, *Odisea del espacio* se convirtió en un punto de referencia para la cinematografía, pues demostró que el género verdaderamente podía conjuntar las ficciones con la ciencia e incluso podía explorar con cierto grado de verdad, lo nunca antes visto.

Fue en la condición hombre-máquina donde pudo constituirse este cambio y el enfoque de Kubrick sobre esta relación permitió reconocer los factores que determinaron, en gran medida, el establecimiento de nuevos parámetros de creación y recreación de un género capaz de hacernos reflexionar sobre el imaginario, sino verosímil devenir del hombre y el futuro de sus creaciones en la pantalla de ilusión cinematográfica.

A razón de la observación de estas dos vertientes, el presente análisis logró reconocer que a partir de una concepción evolucionista del binomio hombre-máquina, Stanley Kubrick configuró a su máquina, Hal-9000 como un personaje completamente tridimensional, dotándolo no sólo de sus funciones como herramienta, sino de una perspectiva social y psicológica completa. A partir de dicho desarrollo, lo semántico adquirió relevancia al conjuntarse con lo sintáctico, esto significa que todos los rasgos expresados en el filme lograron una correspondencia con la visión del futuro de la humanidad de Kubrick, desde la conformación de la imagen a cuadro hasta la estructura final de todo el filme que guía al espectador en un encuentro pleno con los personajes y la pregunta científica al aire.

De tal manera que al concluir esta investigación, no sólo se comprueba que el estudio sobre la evolución de los géneros cinematográficos arroja información valiosa sobre el desarrollo, conformación y transformación de un género cinematográfico, sino que permite determinar cómo son abiertas nuevas líneas argumentales, capaces de guiar hacia la renovación genérica y su posible devenir.

En el caso del cine de ciencia-ficción estadounidense, *2001: Odisea del espacio* se ofreció como un replanteamiento suscitado en la década de los sesenta, dando una nueva cara a la exposición temática de la relación hombre-máquina, provocando también una modificación en la estructura lineal de las ficciones científicas, y abriendo nuevas posibilidades de construcción dramática, así como el alejamiento de la sensación de maqueta que perjudicaba en gran medida cualquier posibilidad de un planteamiento serio.

De la misma forma contempló que el contenido y la forma están fuertemente ligados en pro de un argumento plausible y verosímil, ya que al desarrollar a personajes e imprimir fuertemente su visión en tomas, encuadres e iluminación, permeó de un subtexto al filme, que refiere claramente su postura sobre el devenir del género y la demarcación que trazaría una ruta hasta cierto punto cronológica en los filmes que continuaron.

Este esfuerzo por desentramar la construcción de los personajes y refractar el ojo crítico de un cineasta exhaustivo, permiten no sólo entender la forma por la cual el cineasta propició cambios en la concepción del género, que más allá de ser una simple ventana de futuros imaginarios, permitió abrir la reflexión sobre la misma humanidad y la concepción sobre un mundo completamente tecnificado.

Las aportaciones que Kubrick ha heredado con *Odisea del espacio* a la cinematografía estadounidense se vislumbran a la luz del desarrollo temático en películas posteriores, que continuaron explorando las implicaciones de la relación entre el hombre con sus creaciones, indagando en las colaboraciones y

los choques violentos entre las dos entidades. Lo observamos en las múltiples interpretaciones de filmes y directores que han ensayado con la relación para destacar, además del avance tecnológico, que esta unión casi simbiótica entre el hombre y la máquina, adquiere diferentes matices, preguntándonos también sobre el significado y sentido de la condición humana.

De la misma forma, los filmes que continuaron a *2001* adoptaron una imagen y sonido de mayor calidad, confiaron en la tecnología con sus efectos visuales, para conformar la unidad entre el contenido y la forma dentro de sus discursos, favoreciendo al género y reviviéndolo en la industria; aunque en ocasiones se haya confiado más en la forma a favor de la espectacularidad y recaudación en taquillas.

Tras esta breve revisión de los factores analizados dentro de este estudio, así como sus resultados, se observa que el estudio del género de ciencia-ficción, tanto por su conformación histórica como por los elementos morfológicos que constituyen sus filmes, fueron una base determinante a contrastar con el análisis semántico-sintáctico aplicado a relación hombre-máquina en *2001: Odisea del espacio*.

Asimismo, analizar el capítulo *Misión a Júpiter: 18 meses más tarde*, significó una inmersión en la “teoría kubrickiana” sobre el devenir del hombre y por tanto, el modo de representación que el cineasta desarrolló para la configuración de su obra, abriendo una posibilidad sobre el devenir del hombre y con ello, proyectó e hizo visible el futuro de las películas.

Cuatro décadas después de aquel lejano 1968, es posible observar una serie de imágenes que acompañadas con fragmentos de *El danubio azul* y el clímax de *Así habló Zaratustra*, muestran a una supercomputadora (con un lente que nos devuelve la fiel imagen de Hal-9000) enfrentarse a la humanidad entera a bordo de un crucero espacial.

Con un subtexto poco prometedor para el planeta Tierra, este filme estrenado en 2008, nos permite apreciar que, más allá del claro homenaje a *2001* que el director Andrew Stanton hace en su filme animado *WALL-E*, actualmente siguen vigentes los postulados kubrickianos respecto al binomio hombre-máquina; así como las preocupaciones incrustadas en la ciencia-ficción por el futuro tecnológico que nos alcanza.

De esta forma aún es factible señalar que *2001: Odisea del espacio* sigue siendo un punto de referencia importante para la cinematografía actual, un antes y después en la historia de un género completamente capaz de mantenerse vivo hasta nuestros días debido a la previsión de un futuro cada vez más lejano, pero que al pasar de los años ha logrado conformar realidades.

ANEXO.

HACIA EL ORIGEN DE LA CIENCIA-FICCIÓN.

Deténgase un momento. Una figura circular se encuentra frente a usted como el ojo que vigila sus movimientos. La carátula con la lente enrojecida nos permite identificar a HAL-9000, cuyo inicial funcionamiento data del 12 de enero de 1992.

Clasificado entre los computadores de última generación con entidad consciente, HAL-9000 fue confiable. Fabricado para mantener la integridad en el manejo de la información, incapaz de cometer errores y plenamente capacitado para imitar las funciones del cerebro humano en un tiempo de respuesta mínimo, este computador se encontraba a cargo del funcionamiento de la nave *Discovery I* comandada por el Dr. David Bowman durante la Misión a Júpiter en el año 2001. Reportó una falla en su historial, “error humano” se denominó...

El intrincado camino hacia las respuestas más fundamentales del hombre, como su origen, evolución y futuro, ha estado dirigido por frases envueltas en signos de interrogación que han buscado afirmaciones, cercanas, verídicas más que supuestas por medio de un género tan controversial por las sospechas que despierta.

La ciencia-ficción no nació por generación espontánea. Se trata de un género que inició su recorrido un tanto más formal gracias a los cambios en la conciencia de los hombres, frente a los descubrimientos e interrogantes sobre el papel y la posición del ser humano en el universo. Así se inicia el viaje a lo desconocido desde el lejano siglo XVII con *Cyrano de Bergerac*, como variados libros sugieren el más remoto inicio del que se tenga documentación, además de las ideas expuestas por los clásicos. El desarrollo fantástico, cual feliz crecimiento inició hasta el siglo XIX, sin poder aún dar una definición específica de lo que trataría la ciencia-ficción. Su origen más bien literario como esbozo de lo que hoy disfrutamos, configurado a través del tiempo y el espacio.

CIENCIA-FICCIÓN. ORÍGENES EN LA LITERATURA.

Con mira en el pasado, a más de dos siglos de distancia, la posibilidad de que HAL-9000 existiese, por lo menos en la mente de algún ser humano, es poco probable; sin embargo, podemos encontrar una serie de eventos, fugaces, precoces, afortunados y aquellos que no lo fueron tanto, cuyo funcionamiento como imberbe semilla abrió un sendero hacia nuevas formas de pensamiento reflejadas por la literatura de aquel lejano siglo XIX. Así como novedosas investigaciones científicas eran realizadas, se presentaban ante los ojos del mundo posibles respuestas sobre sus orígenes, por ejemplo, la teoría darwiniana que nos habla del origen de las especies (haciendo mención de que la adaptación es el camino por el que las especies evolucionan), de tal manera, las ideas establecidas, sobre todo aquellas basadas en el mito, se apegaban poco a poco al método y buscaban en la realidad la fuente de sus creencias, en el caso de la literatura, bajo la sombra del *realismo* se procuraba hablar de lo que podía verse, buscando explicar los fenómenos de modo analítico, apegándose a personajes y escenarios reales.

A la vez, el ambiente científico que envolvía la época se desarrollaba, cambiando drásticamente de rumbo y haciendo que se pensara la vida de forma distinta. Avances en comunicaciones y transportes provocaron mejoras en los modos de producción, al tiempo que el desarrollo en la técnica e instrumentación podía considerarse en ocasiones tan novedoso que se le injuriaba de fantástico, pues chocaba con lo ordinario y corriente, bien conocido; de ahí que situaciones basadas en la verificación, a su vez se mostraran lejos de lo que podría considerarse como real, contribuyendo así a la formación de nuevas interrogantes y problemas que el fantástico parecía resolver.

Se presentaban nuevos elementos sobrenaturales creando con ello un mundo propio, en donde lo científico rompía con la cotidianidad y hacía pensar que los nuevos conocimientos configurarían la vida de un modo distinto, alejándose del pasado y el presente.

La delgada línea que separaba lo real de lo ficticio parecía romperse, la posibilidad podía dejar de serlo para convertirse, algún día, en algo factible. "...cuando es posible pensar de este modo, comienza a borrarse la distinción entre realismo y fantasía y es posible constatar que el realismo está basado en una concepción del mundo que desconoce por completo el futuro."¹

¹ Robert Scholes y Eric S. Rabkin, *La ciencia ficción, Historia, ciencia, perspectiva*, Madrid, Taurus, p. 17.

Así, novelas como *Frankenstein* (1818) de Mary Wollstonecraft Shelley, crearon fascinación, pues presentaban ciertos miedos de la época, donde los seres humanos han aprehendido tanto conocimiento que pueden enfocarlo a creaciones inmorales, a falta de toda ética, mostrando así que existen límites emparentados con el horror. La ciencia-ficción y el horror se desprendían del fantástico, se confundían guardando la distancia en el hecho de que la ciencia estuviese involucrada.

Mientras tanto y al correr de aquel siglo, nuevos escritores desarrollaban ideas en torno a los descubrimientos, preguntándose no sólo acerca de la ciencia y sus repercusiones en el avance tecnológico, también en el aspecto social, ¿qué pasará con las sociedades futuras?, ¿cuál será su reacción frente a lo desconocido?, pues cabe mencionar que no hay un futuro establecido y la ciencia cada vez devela más sobre el presente, desempolva las viejas ideas y las expone de tal forma que rompe con lo establecido acerca el pasado.

Europa y Estados Unidos son parte de esta historia y como tal tienen algunos representantes, mismos que van a integrar una serie de temáticas que poco a poco se irá desarrollando cual ramificaciones de un árbol. En Europa, la preocupación versará en aspectos sociales, las modificaciones en las estructuras societales a partir de los nuevos descubrimientos, el desarrollo tecnológico y el planteamiento de modos de vida; mientras que los autores estadounidenses se verán atraídos por la espectacularidad, la crítica social y la desconfianza a los nuevos desafíos.

Escritores como el francés Julio Verne (1828-1905), cultivados científicamente, encontraban en el camino de las letras la propagación de los avances técnicos y tecnológicos. Al crear historias en las que el hombre común se enfrentaba a exploraciones extraordinarias, se mostraban escenarios insospechados, nuevos mundos que eran recorridos por personajes ayudados por la tecnología. Verne percibía a la literatura como el medio ideal para llevar a la población información sobre los nuevos descubrimientos, destacando la importancia de éstos y el potencial desarrollo que le proporcionarían a la humanidad.

Evitando la especulación, tan arbitraria y contradictoria en ocasiones, Verne se enfocaba a escribir sobre la ciencia de su época, mencionaba fenómenos que podían ser verificados, incluso aquellos que no habían sido experimentados por completo, pero podían ocurrir en la realidad. Anticipación científica se denominó a este tipo de escritos, como un antecedente de lo que se transformaría en ciencia-ficción (aún lejos de adoptar ese nombre).

Así, Julio Verne describe detalladamente los instrumentos e inventos, de tal forma que se hacen verosímiles ante la visión de los lectores dejando a su imaginación el creerlo cierto, porque es verificable, “...Un termómetro centígrado de Eigel, graduado hasta 150°, lo cual me pareció demasiado insuficiente. Demasiado, si el calor ambiente había de alcanzar esta temperatura, pues en semejante caso pareceríamos asados. Insuficiente, si se trataba de medir la temperatura de los manantiales o cualquier otra materia en fusión.”²

Para este autor ya nada es imposible, a menos que la ciencia diga lo contrario; ahora todo puede ser sujeto a una explicación, ya nada queda en suposición.

Sus obras lo muestran con claridad en *Viaje al centro de la Tierra* (*A Journey to the Center of the Earth*, 1864), *De la Tierra a la Luna* (*De la Terre à la Lune*, 1865) y *20, 000 leguas de viaje submarino* (*20, 000 Leagues Under the Sea*, 1907).

² Julio Verne, *Viaje al centro de la Tierra*, México, Porrúa, Colecc. Sepan Cuantos, 1999, p. 33.

Ante este pensamiento científico, que florecía cada vez más acercándose el fin del siglo XIX, los autores europeos se preocupaban por el devenir de la sociedad humana frente a sus creaciones, es decir, cómo podrían afectar los avances en la ciencia y tecnología, además de la creciente preocupación por la utilización de este conocimiento; mientras tanto, al otro lado de Atlántico, en Estados Unidos para ser más específicos, se creaban las historias fantásticas destacando principalmente tres vertientes, todas ellas cargadas de espectacularidad, sea por el miedo que infundían o la fascinación frente a lo desconocido: el fin catastrófico del mundo, la crítica social a los nuevos esquemas políticos, y los relatos de aventuras en el tiempo y espacio.

Cabe recordar que estos cimientos aún no se encontraban al resguardo de un género determinado, estaban bajo la sombra del fantástico, pero sin una denominación específica, siendo así un elemento importante para el desarrollo de la ciencia-ficción ya en el siglo XX.

Es así como encontramos a Edgar Allan Poe (1809-1848), quien normalmente es identificado por sus relatos de terror. Poe exploraba la naturaleza del universo, la denominada ficción metafísica, en la cual lo conocido se traspa e imagina a una condición paralela a la existencia. Así presenta relatos en los que se plantean problemáticas conocidas, a las cuales busca dar respuesta mediante argumentos científicos que rozan con la ficción, con ello además de crear horror y suspenso en sus lectores, muestra lo sobrenatural emparentado con un rigor analítico que sólo la ciencia podía dar.

Edgar Allan Poe inserta a la novela corta un toque científico, si bien en este tipo de textos se presentaban fenómenos inexplicables, con visiones extraordinarias dejando un poco de misterio, este autor aplica el análisis científico, explicando lo sobrenatural, pero marcando la extrañeza. *El extraño caso del señor Valdemar* es una muestra de ello:

No pretenderé, naturalmente, opinar que no existe motivo alguno para asombrarse de que el caso extraordinario del señor Valdemar haya promovido una discusión. Sería un milagro que no hubiera sucedido así, especialmente en tales circunstancias. El deseo de todas las partes interesadas en mantener el asunto oculto al público, al menos hasta el presente o hasta que haya alguna oportunidad ulterior para otra investigación...³

La destrucción del mundo por medio del choque de un cometa, es otro ejemplo que se presenta en *Conversation of Eiros and Charmion* (1839). En la obra de Allan Poe se muestra una crítica a la humanidad correspondiente a la desconfianza del hombre hacia sí mismo; sus capacidades y raciocinio.

Continuando en el siglo XIX, siglo de las grandes transformaciones, las ideas versan en corrientes filosóficas, que además del positivismo, inaugurado por Comte, se planteaba un esquema social en el cual se reivindicaban los derechos de toda la sociedad, incluyendo a las clases más necesitadas (hábese también del proletariado explotado en las fábricas gracias al dominio de los bienes materiales), para mantener relaciones más humanizadas, es así como se busca el bienestar social y las teorizaciones al respecto de corte marxista fueron puestas a discusión así como objeto de crítica.

La preocupación por el cambio social y las posibles transformaciones del mundo con respecto a las nuevas concepciones políticas se extendió a tal grado, que logró alcanzar a la

³ Mauricio Molina, *Cuentos de Terror. Antología*, de cuentos mínimos, México, Alfaguara, 1997; de la cual se extrae el fragmento del relato de Edgar Allan Poe “El extraño caso del señor Valdemar”, pág. 13.

literatura a través de Edward Bellamy (1850-1898), quien mostraba una inquietud hacia lo que pasaría con la sociedad y los nuevos esquemas societales.

Viajando en el tiempo y manteniendo el espacio físico común, Bellamy planteaba sociedades utópicas semejantes a las teorizaciones de la época, exponía cual guía de turistas lo que el futuro aguardaba: detallando escenarios, sugiriendo culturas y costumbres ajenas, simulando un mundo completamente distinto pero interesante en tanto sería el mundo a 112 años de distancia, que los ojos del lector no podrían ver más que a través de las páginas.

Mirando hacia atrás (Looking Backward, 1888) es la obra por la que Edward Bellamy expuso sus ideas de la sociedad futura, poco agradable a la lectura, pero fascinante en tanto desconocida. El mundo en el año 2000. Muchos fueron los seguidores y se presentó una oleada de escritos y artículos que se centraban en el despliegue y desarrollo de la tecnología que traerían consecuencias en la organización social.

Mientras las preocupaciones eran una fuente de inspiración para generar relatos que creaban fantasías, había una noción distinta sobre narraciones fantásticas, aquellas que no necesitaban erudición ni un análisis formal basado en la ciencia, pero sí relatos extraños, ambientados en lugares extraños y con características además de extrañas, novedosas.

Edgar Rice Burroughs (1875-1950), quien escribe ya entrado el siglo XX, plantea una vertiente que tendrá repercusiones importantes para el desarrollo de la ciencia-ficción en Estados Unidos, pues presenta relatos de aventuras ambientadas en el espacio exterior o lugares sumamente exóticos; protagonizados por personajes con características específicas, marcas indelebles y reconocibles para el género en formación.

Precursor de aquellos relatos fantásticos en los que héroes salvan a doncellas con poca vestimenta, Burroughs convierte a las historias de violencia y amenaza sexual con monstruos egocéntricos irrumpiendo la cotidianidad, en ingredientes indispensables para una receta atractiva consumible por la masa. Historias de revistas baratas se convierten en la lectura preferida, provocando un despliegue de autores y aficionados que competirán por lograr los mejores relatos inimaginables en el pasado, generando así una industria rentable con calidad literaria en ascenso.

Es así como estos cuatro autores irrumpen con sus respectivas vertientes, siendo un antecedente importante para el desarrollo de la ciencia-ficción; sin embargo, no hubiesen sido la semilla propagadora a no ser por las filosofías existentes, los avances científicos y, debido también a otros hombres y mujeres que se preocuparon por una literatura respetable. Uno de estos hombres, contemporáneo de Verne, Bellamy y Burroughs, es Herbert George Wells (186-1946).

Equiparable a Julio Verne debido a su preocupación por la toma de conciencia, Wells intentó mostrar en sus relatos los posibles efectos de la ciencia en su más inmediato futuro. Frente al avance en biología, mecánica y otra serie técnicas, Wells se preguntaba sobre los efectos que estos nuevos conocimientos proporcionarían a la sociedad, de tal manera se previeran los posibles problemas futuros, las consecuencias que se producirían partiendo del presente.

Más que anticipación, intenta mostrar los cambios sociales a la par de la evolución de la humanidad, considerando en mucho la teoría de la evolución de Darwin. Siguiendo la receta de las novelas, Wells agrega el elemento científico, así denomina a sus textos como *scientific romances*, historias comunes que salen de la regla gracias a las novedades científicas que presentan. Formulación de hipótesis, posibles respuestas: ¿anticipación?, ¿visión? Conciencia. Mirar el acontecer en la actualidad, visionar el camino que toma la evolución, la interferencia

humana, ¿qué se puede hacer antes de llegar a ello? ¿Cuáles son las alternativas? Posibles preguntas que tiran hacia el análisis del presente para el devenir.

Un ejemplo. El avance científico se mide, entre otras cosas, gracias a los instrumentos, a las herramientas que el hombre crea en búsqueda del entendimiento, de la explicación: la máquina, en *La máquina del tiempo* (*The Time Machine*, 1895) es una prueba visible de ello. Wells introduce un elemento que funciona como una extensión del hombre, la máquina que le hace viajar en el tiempo. Conociendo sus herramientas, el ser humano puede adquirir cierto control, mismo que le permite dirigirse hacia un fin, una meta. Así, propone que el hombre evolucionará hasta tener el control sobre el universo y la materia, es por ello que debe ser visionario, planificar en el presente pues la humanidad debe conocer el límite para así construir un nuevo mundo. La narrativa utilizada por Wells le permite mostrarse verosímil y ser convincente a través de sus relatos.

Mientras el desarrollo de textos fantásticos se ofrecen al público de forma periódica y masiva en Estados Unidos a través de las *revistas pulp*, Europa se convierte en un semillero que propagará las ideas de los autores antes mencionados, quienes serán tomados como ejemplos y desarrollados en campos que configurarán los grandes temas de la ciencia-ficción.

Los escritores europeos presentan rasgos de intelectualidad, cultivados en la ciencia, quienes durante el periodo de entre guerras desarrollaron una conciencia social, basada en el humanismo y los cambios que la sociedad debía realizar en áreas como la economía y política.

Entre el fascismo, comunismo y otras ideologías, los autores de aquella época estaban sumergidos bajo una intensidad emotiva tal, que se preocupaban por la humanización y la liberación del hombre quien había adoptado de forma inconsciente o consciente los esquemas sociales, coartando su libertad y deseos.

Las sociedades de inicios de siglo y su funcionamiento son objeto de análisis, como bien sabemos se desarrollan una serie de teorías, denominadas como utópicas, en el sentido que se expresan en el terreno de los deseos más que de las posibles realidades. Analizando el sentido histórico del hombre y la forma como se proyecta en su presente, como consecuencia de la toma de conciencia, el socialismo promovía un análisis de las transformaciones sociales y proponía un futuro esperanzador en el que el ser humano lograría su libertad bajo un esquema comunista.

Así, en este choque de ideas, entre el destino utópico y las sociedades altamente imaginadas, surge un grupo de textos bajo la denominación *distópica* o *antiutópica*, que responden a los relatos de Bellamy y Wells. En tal sentido se contraponen a las ideas expresadas en los relatos de dichos autores que veían un futuro prometedor, en el buen sentido evolutivo, donde el hombre lograría un bienestar; mostraban en sus relatos los cambios que sufriría la humanidad, de los cuales no se planteaban las posibles dificultades, es por ello que los nuevos autores europeos buscan alternativas y responden a la imaginería positiva mostrando un mundo en poco esperanzador, oprimido por fuerzas totalitarias, estados de ánimos poco gratos, en donde la humanidad debía tomar las riendas de su propia liberación.

Bajo la corriente distópica se desarrollan autores como Yevgueni Zamiatin (1884-1937), escritor e ingeniero ruso, quien intentó formular con carácter filosófico el destino de los hombres, normalmente controlados por el Estado, incluso en los niveles más íntimos y personales. Frente a esta idea básica, surgen escritores que se enfocarán a desarrollar un tipo de argumento en el cual el ser humano es su propio opresor, entre ellos *Un mundo feliz* (*Brave*

New World, 1932) de Aldous Huxley, *1984* (1939) de George Orwell y *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1962) de Anthony Burgess, son los más claros ejemplos.

Karel Capek (1890-1938), autor checo, es otro exponente importante de la corriente distópica; se concentró en regresar la mirada hacia la naturaleza humana. Analizando el comportamiento de su propia especie, Capek escribe novelas, como *La guerra con las salamandras* (1936), en la cual expone que la construcción de un mundo distinto no se basa más que en el hombre, quien determinará su futuro y será el único capaz de modificarlo.

Dentro de la corriente distópica se profundiza hacia una vertiente influida por Federico Nietzsche. William Olaf Stapledon (1886-1950) desarrolla a través de sus obras la idea esperanzadora sobre el futuro del hombre, en *Los primeros y últimos hombres: Historia del futuro próximo y remoto*, (*Last and First Men: A Story of the Near and Far Future*), propone:

El universo no es tan sólo un conjunto de materia, sino una materia conformada por algún poder o Espíritu, [...] está detrás de todas las realizaciones importantes [...] La finalidad de la humanidad en el universo es comprender el Espíritu en la medida de sus posibilidades y vivir en armonía con él. El universo evoluciona, y el papel de la especie humana en la evolución se halla cuestionado en la actualidad. La humanidad detenta un poder tan grande que o se destruirá a sí misma o progresará, no hay otra alternativa.⁴

De tal manera, los textos bajo esta corriente tienen el poder de llamar a un análisis más profundo sobre el hombre mismo y su finalidad en el universo, entender la existencia humana como parte del universo cambiante y sus posibilidades de coexistir por sus propios medios. Olaf Stapledon será un autor de suma importancia, que tendrá fuerte influencia sobre los escritores de ciencia-ficción a mediados del siglo XX en autores como Arthur C. Clarke.

De estos principales exponentes de la primera mitad del siglo XX, en un periodo de guerras y transformaciones políticas, económicas y científicas, cada uno de ellos muestra un lado de la misma problemática: el papel del ser humano. Es así como plantean sociedades controladas por el Estado; la sociedad como el motor para la construcción de un mundo distinto, como parte del proceso de la naturaleza humana, si existe un cambio, es por los propios hombres; la preocupación por un futuro esperanzador, por medio de la búsqueda de una coherencia filosófica; y la revolución del mundo o un Estado a través de un individuo o un grupo.

LITERATURA DE CIENCIA-FICCIÓN EN ESTADOS UNIDOS. REVISTAS PULP.

Europa: Continente con dirección este a partir del Meridiano de Greenwich, sitio de las transformaciones políticas gracias a devastación provocada por las guerras y la formulación de ideas sobre la existencia del ser humano y el lugar que este ocupa en el universo. Conciencia social. Reconstrucción.

Estados Unidos: País localizado al extremo oeste del mismo Meridiano, alejado de la destrucción de las guerras denominadas mundiales, envuelto en un proceso tecnológico y de avances científicos. Fascinación ante lo desconocido.

⁴ Scholes, op.cit., p. 42.

Con las características generales mencionadas en el apartado anterior, se entiende el desarrollo de la ciencia-ficción en dos direcciones: en el ambiente europeo, la vanguardia literaria perseguía relatos y narraciones enfocados a concientizar sobre el papel del hombre en el universo, sus alcances y límites. En Estados Unidos, el interés se enfocaba hacia otra dirección, aquella que fluía a la par de los avances tecnológicos y una serie de inventos que hacían la vida un tanto más sencilla: desarrollo en comunicaciones, manejo de información y otros inventos.

Una serie de publicaciones se ofrecieron a las masas deseosas de conocer los avances e inventos, muchos de los cuales resultaban sorprendentes pues parecían sólo una imagen difusa de lo que la ciencia podía lograr.

Mientras los grandes literatos se ocupaban en pulir la técnica realista y alcanzar una considerable calidad estilística, la gran mayoría de la población encontraba en las revistas baratas una fuente de información. Sea por medio del libro vaquero o las revistas de ciencia y mecánica, los jóvenes y el común de las personas de clases bajas optaban por revistas de bajo costo y entre ellas se encontraban las denominadas *pulp*, es decir, revistas fabricadas con pasta de papel, las cuales contenían información sobre las novedades técnicas principalmente.

La novedad en estas revistas, además de las noticias sobre los nuevos posibles inventos como el telégrafo mostrado en 1911, que apareció en la revista *Modern Electrics* (trataba sobre radiofonía), era un relato futurista llamado *Ralph 124C41+: A Romance of the Year 2660*, de Hugo Gernsback (1884-1967), quien a su vez dirigía la publicación a sus 27 años de edad.

Así, en revistas de este tipo van surgiendo una infinidad de historias en las que se planteaban inventos que a la fecha se han hecho realidad, inventos que surgían de la imaginación alimentada por las nuevas invenciones, ideas sobre lo que los ojos humanos podrían ver a partir de las creaciones futuras por el desarrollo de la ciencia.

En su revista *Science and Inventions*, Gernsback presentaba, además de notas sobre los inventos una serie de narraciones cortas ambientadas en la Tierra o en Marte, en el presente o en el futuro, que pronto se recopilaron en *Scientifiction Issue (Número de científicción)*, que obtuvo tal éxito al grado de que su creador pensara en hacer una nueva revista que sólo tratase de relatos fantásticos que aún no recibían el nombre bajo la categoría de ciencia-ficción.

El primer volumen de esta revista, la cual recibió finalmente la denominación de *Amazing Stories*, fue publicada en abril de 1926, teniendo por director a Hugo Gernsback y una serie de relatos escritos por H.G. Wells, Julio Verne y Edgar Allan Poe. Dichas historias seguían la definición de *científicción*, planteada por el director, "...una novela encantadora mezclada con hechos científicos y visiones proféticas"⁵

Los relatos publicados son reediciones de escritores ya conocidos y con cierta posición. No fue hasta la llegada del volumen de diciembre cuando los lectores tuvieron la oportunidad de contribuir con la revista. En la portada apareció una ilustración que sugería un mundo distinto con una raza de pobladores desconocida. Con el fin de que los lectores respondieran a la convocatoria de escribir una historia basada en los elementos que la imagen sugería, la mejor historia ganaría quinientos dólares. Fue así como surgió un nuevo grupo de lectores que participaran cotidianamente con la revista. Adolescentes, muchos de ellos, aportaron ideas e hicieron que se retroalimentara la relación entre el lector y los escritores. El primer premio lo ganó el relato *The Visitation*, de Cyril G. Wates, quien participó en otras tres ocasiones con la revista.

⁵ *Ibid.*, p. 47-48.

Con el paso del tiempo y la pérdida de elementos de interés para los lectores con *Amazing*, surgen una serie de publicaciones en las que Gernsback participa como director, muchas de ellas significativamente parecidas a su creación posterior pero con cierta frescura; mientras que la *Amazing* pasó a manos de T. O'Connor Sloane de 1929 hasta 1938, periodo en el cual la revista se vio afectada por el escepticismo de su director quien llegó a comentar que el hombre jamás pisaría la luna.

El rumbo de la ciencia-ficción, ya bautizada por Gernsback, cambió cuando Raymond A. Palmer a partir de 1938 dirigió dicha revista. En este periodo el propósito de *Amazing* era captar una mayor cantidad de público, por ello ofrecía más que las investigaciones científicas y por ello mismo, Palmer mencionaba el camino que debían tomar los relatos, "En la medida en que la temática [de la revista] se apoya en la investigación científica ésta será en esencia una revista de relatos basados en hechos reales, aunque la tensión excitante de la aventura y el romance seguirán enriqueciendo los muchos números que aún están por llegar."⁶

Así, la ciencia-ficción se enriqueció más con la ciencia y poco a poco abandonó sólo lo fantástico. La revista logró concentrar tal interés, que los lectores podían discutir y resolver dudas sobre temas relacionados, por ejemplo, con química, física e incluso astronomía. Y es precisamente en este tipo de interacción que Gernsback incursionó por primera vez cuando dirigía *Amazing*, pues en ella procuraba una sección de correspondencia *Discussions*, en la que lectores y autores daban su punto de vista, logrando llamar la atención de un público más amplio. Al ver las reacciones frente a este sistema de retroalimentación se concentraron grupos de personas y Gernsback conformó el *Science Correspondence Club*, que daría más tarde como resultado el fenómeno de los *fandom*.

Fandom: Sociedades conformadas por grupos de fans, quienes escribían reseñas, críticas y relatos en torno a la ciencia-ficción, quienes fundaron revistas simulando la escritura profesional. Guiados por Gernsback llegaron a conformar la *Science Fiction League* y crearon la *Wonder Stories* (una revista surgida de las tantas denominadas como fanzines). Una de las aportaciones más importantes de este fenómeno, es la experimentación en las narraciones, mismas que alcanzaron un nivel internacional configurando más tarde los denominados *Premios Hugo*, por Hugo Gernsback.

Además de los relatos que las *revistas pulp* presentaban, se mostraban ilustraciones que guiaban la imaginación de los lectores de una forma sumamente atractiva. Así, muchos de los seres extraordinarios adquirían una forma material y los inventos incluso se mostraban a tal grado que se acercaba por mucho lo que la ciencia más tarde haría realidad.

Uno de los principales ilustradores fue Frank R. Paul, quien tomando los relatos presentaba imágenes llenas de colorido, entre ellas mostró como anticipación una imagen de la Tierra vista desde Marte, tan cercana a lo que nuestros ojos verían hasta los años sesenta, cuando se logró una imagen de nuestro planeta desde el exterior.

A la par de *Amazing* surgieron otras revistas que le hacían competencia como la *Science Wonder Stories*, igualmente dirigida por Gernsback, quien no dejó de crear revistas y suplementos (*Air Wonder Stories*) en donde buscaba la especialización de los relatos, siempre procurando que estos se acercaran más a la parte científica.

⁶ Forrest Ackerman, *Ciencia ficción, historia y crítica*. Evergreen, 1998, p. 111.

Asimismo, otras publicaciones se acercaron a otros géneros con carga dramática como la *Thrilling Wonders Stories*, de Gernsback, en la que también se incluían los avances en la ciencia-ficción como género a modo de documentación histórica.

De igual manera en la década de los 30' surgió una revista que a lo largo del tiempo y sobre todo en la Época de Oro cobró gran relevancia. Se trata de la *Astounding Stories of Super-Science* de Harry Bates. La obra importante que presentó esta revista fue *Farewall to the Master* (más tarde daría vida a la versión fílmica de *Ultimátum a la Tierra*) del mismo director. La revista en su primer número especificó lo que ofrecería a sus lectores partiendo desde su propio nombre.

What are *astounding* stories?

Well if you lived in Europe in 1490, and someone told you the earth was round and moved around the sun –that would have been an ‘astounding’ story.

Or if you lived in 1840, and were told that some day men a thousand miles apart would be able to talk to each other through a little wire –or without any wire at all- that would have been another. [...]

To-morrow, more astounding things are going to happen. Your children –or their children– are going to take a trip to the moon. They will be able to render themselves invisible –a problem that has already been partly solved. They will be able to disintegrate their bodies in New York and reintegrate them in China –and in a matter seconds.

Astounding? Indeed, yes.

Impossible? Well –television would have been impossible, almost unthinkable, ten years ago...⁷

Con ello no sólo mostró lo que las personas veían como sorprendente, sino que recapituló lo que la historia de la ciencia había causado sobre la concepción del mundo para los hombres y lo que estos podían esperar a partir de relatos de autores visionarios capaces de imaginar lo que le esperaba a la humanidad. Para la introducción de la revista está claro, que nada es imposible.

Al igual que *Amazing*, *Astounding* sufrió una serie de cambios en la dirección y cada periodo de cambio trajo nuevas aportaciones a la literatura del género. En el periodo de F. Orlin Tremaine se abrió una nueva brecha, la de historias sobre *variantes del pensamiento*, pues se pretendía que los lectores encontraran en este tipo de relatos una forma de concientizar sobre el futuro y el espacio inexplorado de la mente humana.

En 1937 John Wood Campell Jr. (1910-1971) dirigió la revista y permitió la divulgación de escritores bien consagrados en el género, por ejemplo, los relatos de E.E. “Doc” Smith con *Children of the Lens* y Ray Bradbury con *Eat, Drink and Be Wary, And Watch the Fountains Play* y *Doodad*.

Si hemos de hablar de escritores realmente importantes dentro de la ciencia-ficción no podemos dejar de hablar de E.E. “Doc” Smith (1890-1965), quien inauguró las denominadas *space operas* (ópera espacial) con *La alondra en el espacio* (*The Skylark of Space*, 1928) contribuyendo notablemente a alejar las historias del Sistema Solar para transportarlo a galaxias remotas, aunque la ciencia de la época le quedó corta y por lo mismo podía verse en sus texto un grado elevado de fantasías más que de verificación; sin embargo para Gernsback, quien lo publicó en *Amazing*, resultó un autor visionario.

⁷ *Ibid.* pág. 125. (Fragmento de la Editorial en su edición de enero de 1930.)

El propio Campbell Jr. al dirigir la *Astounding Stories* contribuyó a una ciencia-ficción de calidad, logró para su revista siete premios *Hugo* gracias a la publicación de grandes autores como Robert Heinlein (*By his bootstraps*), Issac Asimov (con quien contribuyó para crear las tres leyes de robótica y de quien publicara la trilogía de *Foundation*), Theodore Sturgeon (*Killdozer*) y A.E. Van Vogt (*Slan*).

Al incursionar como escritor, Campbell Jr. procuró basar sus relatos en la tecnología más inmediata, a fin de hacer factibles y verosímiles sus historias, para ello buscó personajes menos unidimensionales y distancias más cortas en el espacio exterior.

Si las publicaciones de ciencia-ficción en Estados Unidos alcanzaron calidad y difusión importante, fue durante la época de oro entre los años 40' y 50s', así proliferaron otros títulos, más revistas se fusionaron y algunas más desaparecieron. Entre todas ellas destacan: *Super Science Novels* (después llamada *Galaxy*); *Famous Fantastic Mysteries*; *FFM*; *Fantastic Novels*; *Science Fiction* y *Future Fiction* que más tarde se convirtieron en *Wonder Stories* con el director más joven de todos los tiempos: Charles D. Horing de diecisiete años. Más tarde llegó a denominarse como *Future Science Fiction* bajo la dirección de Robert A. W.

Marvel fue otra revista fundada entre 1938 y 1941, como *Marvel Science Stories* y otros títulos similares. Así como las narraciones adquirían mejor calidad gracias a la exigencia de sus editores y las críticas que podían ser expuestas en los foros de las revistas, también surgieron otros fenómenos que permitieron ver la diversidad dentro del género de la ciencia-ficción, pues estaba abierta a ideologías libres y podía poner en evidencia realidades tales como el racismo y la intolerancia entre los propios hombres. Esto ocurrió en la revista *Planet Stories*, dirigida por Paul Payne, en la que un autor, haciendo uso de la raza humana como una sola mostró a un personaje de color como protagonista de una de las aventuras intergalácticas. El hecho cobró relevancia cuando un lector mostró su enojo frente al relato y se armó en el foro la discusión racista que incluso alcanzó ideologías y grupos religiosos como los judíos.

Ya entrados los años cincuenta dos revistas asumieron la vanguardia: *Magazine of Fantasy and Science Fiction* de Anthony Boucher y *Galaxy* de H. L. Gold, quien se mostraba interesado en que se desarrollaran relatos que manejaran psicología y sociología como ejes conductores, de las cuales surgieron obras como *The Fireman* de Ray Bradbury, que fuera base para *Fahrenheit 451*; *The Stars of my Destination* de Alfred Bester; *Shipshape Home* de Richard Matheson, y *Baby is There*, de Theodore Sturgeon.

Durante la Edad de Oro de la ciencia-ficción surgieron escritores relevantes, que por sus técnicas al escribir y la imaginación alimentada por sus conocimientos científicos, aportaron singularidad al género, entre ellos cabe destacar a Robert A. Heinlein (1907-1988), quien además de tener una veintena de novelas publicadas y participaciones en revistas como la *Astounding*, propuso la historia del futuro. Su técnica consistía en crear una cronología de los sucesos que acontecerán en el futuro, a modo de tener un contexto por el que los lectores y escritores pueden guiarse para situar las narraciones y personajes.

Así brindó solidez y coherencia a sus relatos, buscando comprender el movimiento de las sociedades futuras. Propuso entonces una guía histórica de 1950 al 2600. Algunas de sus obras basadas en dicha historia del futuro son: *The Puppet Master*. 1951), *Tropas del espacio* (*Star Ship Troopers*, 1959), *La luna es una cruel amante* (*The Moon is a Harsh Mistress*, 1966) y *Forastero en tierra extraña* (*Stranger in a Strange Land*, 1961).

Otro de los autores que marcaron una huella con tinta indeleble fue Issac Asimov (1920-1992). Mientras las *revistas pulp* se distribuían entre jóvenes, había algunos científicos que tenían un gran interés en leer este tipo de relatos y contribuir a su vez escribiendo algunos de

ellos. Asimov, siendo Doctor en bioquímica se apegó muy pronto a las revistas de la recién nombrada ciencia-ficción y participó por primera vez en la *Amazing Stories* en 1939 con *Marooned Off Vesta*, a partir de ese momento su obra proliferó como ningún otro autor con más de quinientos libros y una serie de relatos. Entre sus obras más reconocidas está *Anochecer* (1941), *Yo robot (I Robot)*, (1950), con la que logró acaparar los reflectores entre todos los autores de ciencia-ficción y *The Foundation Trilogy* (1951, 1952 y 1953). El gran mérito de Isaac Asimov frente a la ciencia-ficción fue su concepción acerca de los robots en la que Scholes observa, “sus robots son máquinas capaces de llevar a cabo diversas tareas programadas, a veces de pensar incluso, pero carecen de una voluntad libre. Siempre están sometidas a las «Tres Leyes de los Robots» que son los elementos más básicos de su programación.”⁸ En donde las tres leyes de la robótica fueron confeccionadas en colaboración con John W. Campbell Jr. y un referente importante para todo escritor que quisiera tratar sobre estas máquinas.

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes se oponen a la Primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia hasta donde esa protección no entre en conflicto con la Primera y Segunda Ley.

Manual de Robótica 56. Edición, 2 085d.C.⁹

De tal manera, Asimov se orientaba a aspectos sociales, psicológicos, éticos y metafísicos, pues permitía observar al ser humano dentro de su propia naturaleza por medio de sus creaciones, lo que le da un sentido a la tecnología a través del tiempo y la historia. Así por medio de sus robots, el hombre puede reflexionar sobre el lugar que ocupa en el espacio y sus propias capacidades y sentimientos.

Un autor más. Uno de los autores británicos que tuvieron un esplendor en Estados Unidos. Se trata de Arthur C. Clarke (1917) Salpicado de las ideas europeas acerca de las narraciones científicas y sumergido entre relatos fantásticos de las *pulp* estadounidenses, se integra a la vertiente filosófico-mística. Emparentado con las ideas de Olaf Stapledon y Robert A. Heinlen con su cronología futura, Clarke escribe *El fin de la infancia (Childhood's End)*. Pero sin duda la obra más importante es *2001: Una odisea del espacio* (1968), la cual escribió a la par del guión con el director Stanley Kubrick, basándose en un pequeño relato llamado *The Sentinel*.

Para los autores bien conocidos, Clarke tuvo una imaginación fuera de lo común; crea elementos completamente ajenos a la experiencia humana, mezclando el pensamiento con el sueño, la ciencia y la filosofía, Clarke supone una vida extraterrestre análoga a la humana. La revisión histórica en la literatura de la ciencia-ficción permite observar la confección del género, cuyo principal ingrediente fue la imaginación sobre los avances y el modo de pensamiento, debido principalmente a los cambios radicales en el contexto histórico, trátase de guerras y oleadas de conocimiento.

Si bien no había una meta determinada en torno al proceso, la ciencia-ficción se ha abierto camino para recordarle al ser humano que hay un más allá en el universo, aspectos

⁸ Scholes, *op. cit.*, p. 73.

⁹ Isaac Asimov, *Yo, robot*, México, Sudamericana, 2005, p. 7.

desconocidos de los que además de especular se puede tener una respuesta reveladora, indescifrable o verificable.

La configuración de temáticas y vertientes, así como la puesta visible de la imaginación del siglo XIX se desarrollará a través de la pantalla del cinematógrafo a lo largo del XX, siendo un motor importante para la estética y avances en la cuestión fílmica, pues a medida de que se busca la verosimilitud, el cine alcanzado un grado de especialización tal que puede hacer casi palpable la imaginación más alucinante.

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | | |
|---|----------|---|--|------------------|--------------------------------|--------|----------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos | |
| 54.37 CORTE DIRECTO | | | | | | | |
| MISIÓN JÚPITER. 18 MESES MÁS TARDE | | | | | | | |
| EXT. ESPACIO/ | | | | | | | |
| 54.37 | 01'08" | - Negro, blanco Millones de estrellas en el espacio. Entra nave Discovery de izq. a derecha angulado hacia el fondo. Una esfera conforma el frente de la nave y el cuerpo es una estructura alargada con 11 intersecciones y una antena que se ubica al centro del cuerpo. Al final tiene tres figuras hexagonales con dos espacios cilíndricos cada una. | Plano angular der. Contracampo Con ligero paneo a la izq. | | GAYANE BALLET SUIT (ADAGIO) | | |
| 55.45 | 00'11" | - La cabeza de Discovery es una esfera, en la parte superior hay una ventana rectangular que corre horizontalmente, bajo ella tres compuertas circulares con mismo tamaño y distribuidas linealmente. | Plano angular izq. Campo, con ligero paneo a la izq. | | | | |
| 55.56 | 00'11" | - Discovery avanza en el espacio, su lateral entra de izq. a der. su cabeza adelante, cuerpo con la antena mirando al final de la nave. | LS lateral con ligero travelling | | | | |
| INT./ DISCOVERY/ | | | | | | | |
| 56.07 | 00'38" | - Blanco, azul. Un poste al centro de una estructura circular "Centrifugadora". En la base de la estructura están distribuidas tres cápsulas de hibernación, dos cápsulas "cama", una colchoneta negra, mesas empotradas en paredes y sillas distribuidas frente a controles y tableros con focos de colores. El piso blanco cuadriculado se extiende como pasillo. - Poole trota alrededor de la centrifugadora y da puñetazos al aire con la mano der. - izq. intercaladas. Y después estira brazos y los gira circularmente. Dos vueltas. | LS angular frontal, con paneo lento, der. >> izq. >> der. La toma está volteada a fin de que el personaje parece correr en las paredes. | | | | |
| 56.45 | 00'16" | - Poole continúa trotando pasa entre la "cama" y colchoneta negra, entre las cápsulas con los hombres hibernados, frente al tablero con controles de colores y escaleras | Dolly in, contracampo ligeramente picado | | | | |
| 57.01 | 00'07" | - Poole de puñetazos al frente mientras trota, pasa por la colchoneta, el "comedor" | Dolly out, Campo, contrapicada | | | | Pasos de trote |
| 57.08 | 00'09" | - Poole continúa trotando, para frente a comedor, ambas cápsulas "cama", colchoneta negra y va hacia hombres hibernados. | Dolly in contracampo contrapicada | | | | |
| 57.17 | 00'15" | - Primer plano, ojo rojo de Hal, es circular convexo con el centro color amarillo. A través de él se distingue un pasillo giratorio, iluminado por tres lámparas a cada costado. Al fondo de este se abre una puerta y entra Bowman atravesando el pasillo, sosteniéndose por las paredes del con ambas manos, en una lleva una pantalla portátil. | BCU fijo | | | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|--------|----------|--|---|--|---------------------------------------|---|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 57.32 | 00'43" | - Poste central de centrifugadora al fondo se observa el comedor, donde está sentado Poole. Una compuerta cuadrada se abre en el poste, por ella entra Bowman, baja por escaleras de pared, al bajar aprieta un botón rojo y camina hacia el fondo, pasa por los hombres hibernados y llega hasta dónde está Poole. Bowman coloca la pantalla en mesa | LS angular hacia izq. con paneo lento, der. >> izq. >> der. | | GAYANE BALLE T SUIT (ADAGIO) | - Pasos - Cierra puerta |
| 58.15 | 00'06" | - Bowman llega frente a una máquina, extiende la mano hacia ella y pulsa botones. A su lado izq. está Poole con una bata de baño. Detrás de él asientos giratorios negros. | LS angular a izq. | | | - Pasos - aire acond. - arrastre charola |
| 58.21 | 00'07" | - Bowman camina hacia una máquina despachadora, se coloca del lado der. y toma una charola del compartimento inferior. | MS lateral fijo. | | | |
| 58.28 | 00' 28" | - Poole tiene una charola sobre la mesa, que porta un vaso y contiene cuatro espacios que tienen pastas rectangulares de color naranja, verde, blanco y rojo. Poole toma una porción de pasta naranja y se la lleva a la boca. Frente a él, sobre la mesa tiene una pantalla portátil por la que se transmite la entrada de un noticiario. "The world tonight". El conductor a cuadro. - Poole gira la cabeza, observa la charola, y viceversa. | MCU angular der. picada. | -Buenas noches. Hace tres semanas, la nave espacial de los EE.UU. Discovery I, comenzó su viaje de 800 millones de km. A Júpiter | - Música de informativo | - Arrastre cubiertos en plato - aire acondicionado |
| 58.56 | 00'13" | Bowman colocó un vaso en la charola. Una pequeña compuerta del lado superior der. se abre, Bowman saca del compartimento una charolita rectangular y la coloca sobre la charola. Al colocar la pasta sobre la charola, Bowman levanta con rapidez la mano y la baja con brusquedad, al abrirse al siguiente compuerta, Bowman saca otra porción de comida y la coloca rápidamente en su charola, repite la operación dos veces más. Se cierran las compuertas, Bowman toma la charola con ambas manos y gira hacia la izq. | MS lateral fijo | - Es el primer intento de llegar a ese planeta con tripulación humana. "El Mundo esta noche" ha grabado una entrevista a la tripulación a 128 millones de km. de la Tierra | | - aire acondicionado - arrastre charolas |
| 59.09 | 00'06" | - Bowman camina sosteniendo la charola hasta la mesa, la coloca sobre la mesa y se sienta al lado der. de Poole. | LS angular a izq. | Nuestra voz demoró siete minutos en llegar, pero hemos cortado esas pausas de la grabación. | | |
| 59.15 | 00'12" | - Centro de control, está dividido en cuatro secciones, cada una de ellas tiene en la pared cuatro pantallas. La división entre pared y tablero de mesa está dividida por lámparas luminosas. En los tableros hay una serie de botones de colores, al centro una pantalla convexa, frente a ella en la pared, un ojo de Hal. Frente al centro dos sillas negras giratorias. | Full Shot angular der. En ligera contrapicada. | - Habla nuestro reportero Martin Aimer... - Son cinco los tripulantes del Discovery I y uno de los últimos computadores HAL-9000. | | -aire acondicionado |
| 59.27 | 00'12" | Pared central de controles. Hal al centro y a cada lado cuatro pantallas, siete de ellas muestran gráficas bidi y tridimensionales, una hacia su lado inferior der. muestra la transmisión de televisión, que ofrece tres tomas de los doctores en estado de hibernación. | FS frontal fijo | Tres de los cinco subieron a bordo dormidos, en estado de hibernación. Los doctores Charles Hunter, Jack Kimball y Victor Kaminsky | | |
| 59.39 | 00'22" | Bowman mira a la pantalla mientras toma con el tenedor una ligera porción de la pasta que tiene en la charola sobre la mesa. Bowman mira rápidamente a la charola y regresa la vista a la pantalla, donde están a cuadro primero un CU a él, otra toma de Poole y al finalizar una de ambos sentados en la sección de control en la centrifugadora. En la pantalla se observa al reportero en MS haciendo la pregunta, al | MS angular der. picado. | Hablamos con el Dr. David Bowman, comandante de la misión y su segundo, el Dr. Frank Poole. Buenas tardes. ¿Cómo marcha todo? - ¡Maravillosamente! No podemos quejarnos. - Estoy seguro que el mundo entero le desea un viaje exitoso. | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|----------|----------|---|--|--|--------|-----------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| | | responder la toma cambia a ellos y sucesivamente. | | seguro y exitoso - Muchas gracias. - Gracias. | | |
| 1.00.01 | 00'09" | Poole continúa comiendo y viendo la pantalla, casi se termina su comida. En la pantalla se observan ambos astronautas respondiendo las preguntas al reportero. | MCU angular der., picada. | - La hibernación ya se ha empleado en viajes espaciales, pero esta es la primera vez que se hizo antes de partir... | | |
| 1.00.10 | 00'07" | Tres hombres hibernados en la centrifugadora. | LS frontal , fijo ligeramente contrapicada. | ¿Por qué? - Para lograr la máxima conservación de lo necesario para subsistir... | | |
| 1.00.17 | 00'05" | Cabeza de hombre hibernado, a un lado de su cápsula un control de hibernación conformado por 10 botones con luz ámbar y seis botones rectangulares de luz verde. | Tight shot fijo | o sea, comida y aire. Los tres tripulantes en hibernación son topógrafos... | | |
| 1.00.22 | 00'05" | Victor Kamisky dentro de cápsula de hibernación. Tiene los ojos cerrados. | MCU angular 45° der. picada. | No harán falta hasta llegar cerca de Júpiter | | |
| 1.00.27 | 00'10" | Poole continúa comiendo, ahora toma un poco de pasta roja, mira a la pantalla que lo proyecta a él mismo. Poole frota su nariz con la mano der. | MCU angular der., picada. | - Dr. Poole ¿qué se siente estando hibernado? - Es como dormir. No hay noción del tiempo, pero no se sueña. | | - aire acondicionado |
| 1.00.37 | 00'07" | Dos cápsulas con hombres en hibernación, cada uno con su control al lado de sus cabezas y sobre cada uno de ellos, en la pared monitores con gráficas. | FS, angular izq. Ligeramente contrapicado | - ¿Es cierto que sólo se respira una vez por minuto? ¿es cierto? - Es cierto... | | - Voz a través de grabación |
| 1.00.44 | 00'05" | Monitor de estado de hibernación. Se muestra una tabla con seis factores: cardiovascular, niveles metabólicos, sistema nervioso central, función pulmonar, sistemas de integración y sistema locomotriz. Cada función está seguida por una gráfica de pulsiones con colores diferentes, en las que se registra la función | Tight shot frontal fijo. | El corazón late tres veces por minuto. La temperatura corporal desciende a tres grados | | |
| 1.00.49 | 00'11" | Centro de control en la centrifugadora, Hal en medio. | Full Shot angular der. En ligera contrapicada. | Al sexto miembro de la tripulación no le atañen los problemas de la hibernación. Es el resultado de lo último en inteligencia en máquinas. | | |
| 1.01.00 | 00'23" | Segunda sección de control de mando, se observan sólo 12 pantallas , 11 de ellas con gráficas, una sigue la transmisión. El tablero se observa en la parte baja de la toma y en el extremoder. una parte de una silla giratoria. | FS angular der. En ligera contrapicada. En Zoom out respecto al anterior | El computador HAL-900. Puede reproducir, o para algunos "imitar" las funciones del cerebro humano en su mayoría, con mucha más rapidez y con gran fiabilidad. Conversamos con el computador HAL-9000 A quien hay que dirigirse como "Hal". Buenas tardes Hal, ¿Cómo marcha todo? | | |
| 1.01.23 | 00'22" | Hal al centro de la toma, al lado der e izq. 4 pantallas respectivamente. | FS frontal fijo | Buenas tardes, Sr. Amer. Todo marcha muy bien - Hal, tu responsabilidad es enorme en esta misión. En muchos sentidos, eres el mayor responsable de cada elemento de la misión. Eres el cerebro y el sistema nervioso de la nave. Los hombres en hibernación son responsabilidad tuya. ¿A veces tienes falta de confianza? | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|-----------------|----------|--|---|---|--------------------------------------|--|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.01.45 | 00'13" | Ojo de Hal enmarcado por los bordes der. e izq. de la caja donde está colocado. | CU fijo | - Le contestaré, Sr. Amer, La serie 9000 es el computador más fidedigno jamás fabricado. Ningún computador 9000 se ha equivocado ni tergiversado información... | | |
| 1.01.58 | 00'07" | En ojo de pez (o subjetiva de Hal) se observa en primer plano el marco del ojo de Hal, en segundo plano tablero de control de mando y silla giratoria. A fondo del campo Poole y Bowman sentados en la mesa comiendo. | Picada angular a izq. en ojo de pez. | Somos por definición, infalibles e incapaces de cometer errores | | |
| 1.02.05 | 00'22" | Poole y Bowman siguen comiendo al tiempo que miran sus pantallas. Miran rápidamente sus charolas para tomar el bocado con el tenedor, regresan la vista a la pantalla mientras se llevan el alimento a la boca. | Picada angular der. fijo. | - Hal, a pesar de tu enorme intelecto, ¿sientes frustración por depender de la gente para poder actuar? - Ni en lo más mínimo. Me agrada trabajar con la gente. Mis relaciones con los Drs. Poole y Bowman son estimulantes. Soy responsable del funcionamiento de la nave... | | - Aire acondicionado - Voz en grabación |
| 1.02.27 | 00'12" | Centro de control en la centrifugadora, Hal en medio. Las gráficas y hologramas proyectados en la pantalla cambian constantemente, mientras se intercalan con códigos en sistema alfabético y numeral. | Full Shot angular der. En ligera contrapicada. | ...y estoy ocupado constantemente. Trabajo lo más posible. Eso es todo lo que una entidad consciente puede hacer. | | |
| 1.02.39 | 00'27" | Poole y Bowman siguen comiendo al tiempo que miran sus pantallas. Miran rápidamente sus charolas para tomar el bocado con el tenedor, regresan la vista a la pantalla mientras se llevan el alimento a la boca. | Picada angular der. fijo. | Dr. Poole, ¿cómo se vive durante casi un año con Hal? - Como ud. dijo: Es un sexto tripulante. Uno se acostumbra a la idea de que habla, es como si fuera otra persona. - Al hablar con el computador uno tiene la sensación de que es capaz de sentir emociones. Al preguntarle sobre sus habilidades... | | |
| 1.03.06 | 00'21" | Centro de control en la centrifugadora, Hal en medio. Las gráficas y hologramas proyectados en la pantalla cambian constantemente, mientras se intercalan con códigos en sistema alfabético y numeral. En la pantalla de la transmisión, Bowman en MCU. | Full Shot angular der. En ligera contrapicada. | ...noté que se enorgullecía de su perfección. ¿Cree que las emociones de Hal son verdaderas? - Actúa como si lo fueran. Está programado para que lo sean, así resulta más fácil conversar con él. Que tenga o no sentimientos reales, eso nadie puede saberlo. | | |
| EXT. /DISCOVERY | | | | | | |
| 1.03.27 | 00'23" | Discovery atraviesa espacio en diagonal de izq. >> der. | LS angular der. con ligero paneo de izq. a der. | | | |
| INT. /DISCOVERY | | | | | | |
| 1.03.50 | 00'38" | Poole está boca abajo sobre la colchoneta, vestido con short, calcetas, tenis y lentes rojos toma luz solar artificial. En la pared está una pantalla con una serie de controles y unas gavetas donde se encuentran aparatos con forma de microscopio. Detrás de la camilla con colchoneta | FS angular der. 45° fijo. | - Con permiso, Frank. - ¿Que pasa Hal? - Está llegando la transmisión de sus padres. - Bien, ponlo aquí por favor. Acércame. | GAYANE BALLET SUIT (ADAGIO) | -Arrastre cama - Aire acond. |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|----------|----------|--|--|--|--------------------------------------|---------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| | | <p>hay una cápsula "cama".</p> <p>- Poole se levanta con las manos al frente y se acuesta boca arriba, entrecruza sus piernas y junta sus brazos sobre su pecho. La camilla se mueve hacia la pared y el respaldo se reclina 45°.</p> <p>- Inicia transmisión en la pantalla, se observan una mujer y un hombre sentados a la mesa con un pastel.</p> <p>- La parte donde se recarga la cabeza se flexiona otros 30°</p> | | <p>- Desde luego</p> <p>- Hola Frank.</p> <p>- Felicidades cariño</p> <p>- Muchas felicidades por tu cumpleaños</p> <p>- Un poco más alto Hal.</p> <p>- Tu mamá y yo estamos muy bien...</p> | GAYANE BALLET SUIT (ADAGIO) | Aire acondicio nado |
| 1.04.28 | 00'16" | - Pantalla de transmisión del lado izq. de la toma en la que se observan los padres de Poole frente a un pastel y platos negros. Al lado der. de la toma, un tablero con botones de colores, teclado de números. | Tight shot. | <p>Ray y Rally iban a estar aquí, pero a Ray le duele la espalda.</p> <p>- ¿Te gusta tu pastel, cariño?</p> <p>- Bueno, ¿eh? lástima que no estés aquí. Me encontré a Bob y te envía felicidades.</p> <p>- Mis estudiantes también te saludan. No hacen más que hablar de tu en clase. Eres una celebridad...</p> | | |
| 1.04.44 | 00'05" | - Bowman duerme en una cápsula, ésta está en un tercio de la toma, al fondo se observa la camilla con colchoneta y un hibernado. | FS lateral ligeramente a la der. Toma volteada 90° Fija. | <p>... en segundo grado... Salimos en TV la semana pasada</p> <p>- Oh nos...</p> | | |
| 1.04.49 | 00'06" | Bowman duerme. se observa parte de la cápsula en la que está reposando. | MS frontal en contrapicada horizontal. fija. | ...entrevistaron a nosotros y a los padres de Dave sobre nuestros ilustres hijos. Puedes... | | |
| 1.04.55 | 00'13" | Poole mira la pantalla donde se transmite el mensaje de sus padres. Continúa acostado con las piernas entrecruzadas. | FS angular der. 45° fijo. | <p>...imaginarte lo que les dijimos. Emiten el programa el jueves, tal vez puedas verlo.</p> <p>- Nos encanta lo de Elaine y Bill, cariño. Dinos cuánto debemos gastar en el regalo.</p> <p>- Ah Frank, en cuanto a tus 19 pagos...</p> | | |
| 1.05.08 | 00'10" | Poole con la cabeza girada a 45° | MCU lateral. Toma volteada 90°, fija. | AGS, creo que ya lo he resuelto. Hablé con la Contaduría en Houston. Dicen que recibirás el aumento el mes próximo. | | |
| 1.05.18 | 00'42" | <p>- Poole sigue acostado boca arriba, mira la transmisión hasta que esta concluye y la pantalla se pone de nuevo en negro.</p> <p>- Poole se acuesta por completo, pide a Hal regresar a la posición horizontal, se acomoda en la colchoneta y vuelve a tomar el "sol" artificial.</p> | FS angular der. 45° fijo. | <p>No tengo más que decirte...</p> <p>- Dale nuestro cariño a Dave.</p> <p>- Asegúrate de saludarlo de nuestra parte.. Que tengas un cumpleaños muy feliz. Te deseamos lo mejor, hijo.</p> <p>- Feliz cumpleaños a ti... feliz cumpleaños a ti, feliz cumpleaños querido Frank, feliz cumpleaños a ti... Hasta el miércoles.</p> | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|----------|----------|--|---|--|--------------------------------------|--|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| | | | | - Feliz cumpleaños, Frank - Gracias, Hal. Un poco más horizontal, por favor | GAYANE BALLET SUIT (ADAGIO) | - Arrastre cama |
| 1.06.00 | 00'47" | Poole sentado frente a control de mando en centrifugadora. Tiene la mano der sobre su frente, rasca su nariz, mientras observa el tablero de ajedrez que se ilumina en la pantalla central. Hal en frente, sobre la pared. A su alrededor pantallas que muestran gráficas. Poole piensa su juego y por fin señala el tablero mientras dice la instrucción. Cuando Hal mueve las piezas, Poole mira el ojo de Hal y baja la mirada al tablero. Señala con el dedo al notar su falla. Titubea, muerde sus labios, piensa, dice otro movimiento y cuando Hal menciona su falla sólo mira al tablero, regresa la vista a Hal y regresa al tablero. | Picada angular der. | - La reina se come al peón. - El alfil se come al peón del caballo - Torre a rey, uno - Lo siento Frank, creo que se equivoca. Reina a alfil, tres. El alfil se come a la reina. El caballo se come al alfil. Mate. - Sí, creo que tienes razón - Gracias por una partida muy agradable - Gracias. | | - Aire acondicionado |
| 1.06.47 | 00'06" | Libreta con hojas blancas. En la primera hoja dibujos en blanco y negro que ilustran a hombres hibernados. La mano der. de Bowman ilumina los fondos de negro. | Tight shot lateral fijo | | | -Pluma raspa hoja |
| 1.06.53 | 00'08" | En plano medio, Bowman está parado en medio del pasillo ante los hombres hibernados, dibuja en el cuaderno a sus compañeros. En Primer plano, Poole duerme dentro de una cápsula. mantiene los brazos sobre el pecho. | Picada angular der. toma volteada 90° | | | |
| 1.07.01 | 00'30" | Bowman parado en medio del pasillo, dibuja a sus compañeros hibernados. Poole duerme en una cápsula, la otra está cerrada. De lado der. una serie de llaves metálicas dentro de un compartimento. - Bowman acomoda la libreta bajo el brazo izq. y gira en esa misma dirección para caminar por el pasillo mientras mira su pluma al colocarle la tapa. - Bowman ojea su libreta, se observan varios dibujos y continúa caminando alrededor de la centrifugadora. - Al pasar frente a centro de control mira hacia el ojo de Hal y se detiene frente a él. | LS frontal a espalda personaje. - Inicia dolly out en contrapicada | - Buenas noches. Dave. - ¿Qué tal, Hal? - Todo marcha bien. ¿Y ud? - No estoy mal | | - Aire acondicionado - rotación de centrifugadora |
| 1.07.31 | 00'04" | Ojo de Hal. Se ven el contorno der. e izq. del marco que lo contiene. | Tight shot | - ¿Ha estado dibujando? - Unos pocos bocetos - ¿Puedo verlos? | | |
| 1.07.35 | 00'33" | En primer plano los controles de tablero, en plano medio, los sillones giratorios, al fondo, Bowman acercándose plano medio con su libreta, se sienta en el sillón der. y coloca la libreta a su lado izq. con las manos va pasando las hojas y mostrando los bocetos en dirección al ojo de Hal, Bowman mira al frente. - Bowman acerca la libreta al ojo de Hal, colocando el boceto en primer plano y sigue pasando las hojas para mostrar otros dibujos. | Ojo de pez frontal fijo. | - Claro - Muy buena ejecución, Dave. Creo que ha mejorado mucho... ¿Puede acercarlos un poco? - Claro. - Ese es el Dr. Hunter, ¿no? - ajá... | | - rotación de hojas de papel |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|----------|----------|---|--|--|--------|---|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| | | - Bowman retira la libreta del primer plano y la coloca a su lado der., continúa mirando al frente ladeando la cabeza ligeramente 15° a su der | | - A propósito... ¿Puedo preguntarle algo personal? - Desde luego. - Perdóneme por ser tan curioso | | - Aire acondicionado - Rotación centrifugadora |
| 1.08.08 | 00'06" | - Bowman recargo su mano izq. en el sillón , sosteniendo la libreta. Su brazo der. está colocado sobre el tablero y su cuerpo ligeramente recargado al frente. Hal está justo frente a su rostro. Se observan 12 pantallas que muestran diversas gráficas y la lámpara de la parte superior de la centrifugadora. | Contrapicada angular der. fija. | Durante las últimas semanas me he preguntado... si ha tenido... | | |
| 1.08.14 | 00'03" | Bowman mira al frente con la cabeza ligeramente inclinada a la der. | MCU | ... dudas acerca de la misión - ¿A qué te refieres? | | |
| 1.08.17 | 00'12" | Ojo de Hal, se observa sólo las extremidades der. e izq, del ojo. | BCU | - Bueno, es difícil de explicar. Tal vez esté exteriorizando mi ansiedad. Sé que no puedo... | | |
| 1.08.29 | 00'10" | Bowman en plano medio tiene la libreta sobre sus piernas, con sus manos las sostiene, mientras mira de frente con su cabeza ligeramente inclinada a der. En primer plano los controles y al fondo el comedor, despachador de comida, otros espacios de control y poste central de centrifugadora. | Ojo de pez frontal fijo. | librarme de la sospecha, de que hay cosas raras en esta misión. Estamos de acuerdo... | | |
| 1.08.39 | 00'07" | - Bowman recargo su mano izq. en el sillón, sosteniendo la libreta. Su brazo der. está colocado sobre el tablero y su cuerpo ligeramente recargado al frente. Hal está justo frente a su rostro. Se observan 12 pantallas que muestran diversas gráficas y la lámpara de la parte superior de la centrifugadora. | angular der. fija. | En que es cierto lo que digo. - No sé. Es difícil decirlo | | |
| 1.08.46 | 00'03" | Ojo de Hal, se observa sólo las extremidades der. e izq, del ojo. | BCU | - No le importa discutirlo, ¿verdad, Dave? | | |
| 1.08.49 | 00'07" | Bowman en plano medio tiene la libreta sobre sus piernas, con sus manos las sostiene, mientras mira de frente con su cabeza ligeramente inclinada a der. En primer plano los controles y al fondo el comedor, despachador de comida, otros espacios de control y poste central de centrifugadora. | Ojo de pez frontal fijo | - No en absoluto. - Bueno, nadie pudo dejar de oír las extrañas... | | |
| 1.08.56 | 00'06" | Centro de control de centrifugadora, Hal en la pared con ocho pantallas de gráficos. Bowman sentado en un sillón giratorio y frente a Hal, se le observa de espaldas los hombros y cabeza. | Picada fija. | ...historias que se oían antes de partir... rumores sobre... | | |
| 1.09.02 | 00'12" | Bowman mira al frente con la cabeza ligeramente inclinada a la der. | MCU | ...algo desenterrado en la luna. Nunca creí mucho en esas historias, pero en vista de otras cosas que han pasado, es difícil apartarlas de mi mente... | | |
| 1.09.14 | 00'11" | Bowman sentado frente a Hal, mantiene las manos unidas al sostener la libreta. Su dorso ligeramente inclinado al frente | Picada angular der. casi lateral, fijo. | Por ejemplo: Cómo se hicieron los preparativos con absoluta seguridad y el toque melodramático de traer a bordo a los doctores Hunter... | | |
| 1.09.25 | 00'12" | Bowman mira al frente con la cabeza ligeramente inclinada a la der. | MCU | - Kimball y Kamisky en hibernación, después de entrenarlos por separado cuatro meses, solos. - ¿Preparas el informe psicológico de la tripulación? | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|---------|----------|--|--|---|--------|---|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.09.37 | 00'10" | Ojo de Hal, se observa sólo las extremidades der. e izq, del ojo. | BCU | - Por su puesto. Perdóneme. Ya sé que es una tontería... Un momento. Un momento | | -Aire acondicionado |
| 1.09.47 | 00'06" | Bowman mira al frente con la cabeza ligeramente inclinada a la der. | MCU | Hay una falla en la unidad AE-35 | | |
| 1.09.53 | 00'07" | Pantalla lateral der, de Hal muestra una gráfica tridimensional de la antena, unidad AE-35 en todos los ángulos. Hal está de lado der. de la toma, se ve su ojo, marco y la bocina que se encuentra debajo de su ojo. | Tight shot | Fallará al 100% dentro de 72 horas | | |
| 1.10.00 | 00'03" | Bowman mira al frente. La toma ligeramente a la izq. | MCU | - ¿Lo tienes bajo control ahora? - Sí | | |
| 1.10.03 | 00'04" | Ojo de Hal, se observa sólo las extremidades der. e izq, del ojo. | BCU | - Funcionará hasta que falle | | |
| 1.10.07 | 00'10" | Bowman mira al frente. La toma ligeramente a la izq. | MCU | - ¿Tenemos 72 horas antes de la falla? - Sí, la cifra es completamente segura. - Tendremos que meterla, pero me gustaría hablarlo con Frank | | |
| 1.10.17 | 00'09" | Centro de control de centrifugadora, Hal en la pared con 14 pantallas de gráficos. Bowman sentado en un sillón giratorio y frente a Hal, se le observa de espaldas los hombros y cabeza. De la sección izq. a la toma, en los controles sobre el tablero surge una tarjeta con perforaciones. Bowman la saca de la ranura | Picada fija. | E informar al Control de Misión. Tarjeta | | |
| 1.10.26 | 00'31" | Poole toma datos de los controles. y los anota en una libreta. A su lado der. e izq. dos tableros con botones de color rojo y azul. >> Bowman verifica compartimento del fondo de cabina, tras él una puerta corrediza. Frente a los tableros con controles, dos asientos. Poole gira a su der y se sienta frente a un tablero de control. Bowman mira al lado izq, en busca de más datos que anota en su libreta. Poole se coloca el cinturón de seguridad. | Cenit >>Zoom out >> FS | | | - Aire acondicionado - hueco - rotar hojas de papel |
| 1.10.57 | 00'45" | Pasillo cilíndrico, al fondo una base giratoria. donde se encuentra un ojo de Hal. Poole y Bowman entran en pasillo sosteniéndose en las paredes. Bowman aprieta un botón y se abre una pequeña compuerta cuadrada bajo sus pies, ambos se inclinan y entran en la compuerta lentamente, mientras giran al tiempo que la base, en giros de 360° | | | | Rotación centrifugadora -Aire acond. |
| 1.11.42 | 00'23" | Centro de control de centrifugadora, Hal en la pared con 10 pantallas de gráficos. Bowman y Poole sentados en los sillones giratorios y frente a Hal, se les observa de espaldas, los hombros y cabezas. En la pantalla lateral der. a Hal, la transmisión de Control de Mando. Poole y Bowman miran la pantalla. | Two shot a espaldas. fijo. | - Rayos X Delta Uno, aquí Control de la Misión. Conforme a su dos, cero, uno, tres. Lamento que tengan problemas. Examinamos su informe en el simulador y se lo comunicamos. Aprobamos su plan de ir a EVA y cambiar la unidad AE-35 antes de que falle | | - Aire acondicionado |
| 1.12.05 | 00'21" | Pasillo hexagonal con rayas laterales negras y blancas. Bowman vestido de traje rojo avanza por el pasillo. En la mano der. carga una caja metálica y con su mano izq. se detiene en las paredes del pasillo mientras se dirige a una pBowman porta un casco rojo. Entra en habitación de las 3 unidades EVA | Dolly in | | | - Respiración. - Vacío |
| 1.12.26 | 00'24" | Bowman entra por der. de toma, camina lentamente y se detiene frente a un aparato donde está un ojo de Hal. Bowman mira el ojo mientras | FS contracampo con respecto a | | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|---|----------|--|---|---------------------------------------|--------|-------------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| | | dicta instrucciones, después gira su cabeza hacia la izq. y mira cómo la unidad EVA del centro enciende sus luces y gira sobre su eje a 180° | la anterior. | - Prepara la cápsula B para EVA, Hal. | | |
| 1.12.50 | 00'16" | En primer plano un tercio de una cápsula., con una pinza extendida. En segundo plano la cápsula B concluyendo su giro, frente a ella Hal. Al fondo Bowman espera la cápsula mientras la mira y carga una caja metálica. Al extremo izq. y al fondo de la toma se observa un traje espacial azul y el pasillo hexagonal. Se abre la puerta y Bowman se acerca a ella, se sostiene con su mano izq. en la puerta mientras sube su pie der. | FS Lateral, fijo | - Abre la puerta de la cápsula, Hal | | Respiración - Vacío |
| 1.13.06 | 00'04" | Hal en pared de centrifugadora. A su lado der, la pantalla muestra a Bowman subir a la cápsula. | Tight shot | | | |
| 1.13.10 | 00'04" | Poole está sentado en asiento izq. de cabina. Vestido con traje espacial amarillo mira al frente. Su mano der. está sobre una caja que tiene el traje en el pecho. La mano izq. la tiene en su pierna. | MS lateral izq. Toma inclinada 45° | | | - respiración -aire acond. |
| INT./ EXT./ESPACIO/ DISCOVERY/ CÁPSULA | | | | | | |
| 1.13.14 | 00'15" | Discovery al fondo der. de la toma, en el espacio. Dos meteoros giran pasando por arriba de la toma. | ELS | | | |
| 1.13.29 | 00'32" | Bowman mira hacia el lado izq. de la toma. En su casco se reflejan una serie de colores y pantallas de los controles de la cápsula. | CU | | | |
| 1.14.01 | 00'09" | Mitad superior izq. de toma muestra parte de Discovery, de la compuerta central se extiende una plataforma, donde posa la cápsula esférica con dos pinzas al frente. | Tight shot | | | |
| 1.14.10 | 00'11" | Discovery con compuerta abierta y cápsula que sale por medio de una plataforma. Silueta de Poole en la ventada de cabina. | FS, fijo | | | - respiración - vacío |
| 1.14.21 | 0'02" | Bowman mira hacia su lado superior der. | CU | | | |
| 1.14.23 | 0'07" | Bowman Frente a controles al interior de la cápsula. Seis pantallas que muestran gráficas y una serie de botones de colores: rojo, azul, verde, amarillo. | Picada, casi cenit. | | | |
| 1.14.30 | 00'22" | Discovery en el espacio, tiene la compuerta del centro abierta, la cápsula sube y gira hacia la der. sobre su eje, al mismo tiempo. Detrás de la ventana, Poole observa la cápsula | FS lateral fijo. | | | |
| 1.14.52 | 00'10" | Antena de Discovery casi en primer plano, al fondo cabeza esférica de Discovery y la cápsula asciende tras ella. | LS Angular fijo | | | |
| 1.15.02 | 00'06" | Poole está en la cabina mirando hacia la ventana. A su alrededor varios controles en tableros de las paredes y Hal justo frente a él, rodeado de ocho pantallas que muestran gráficas. Poole está sentado, vestido con su traje espacial amarillo. | FS lateral, ligeramente inclinado 45° | | | Respiración Aire acond. |
| 1.15.08 | 00'12" | Bowman en cápsula, tiene sus manos sobre dos palancas. El tablero tiene cuatro pantallas y una serie de botones. Frente a él, a través de la ventana se mira el cuerpo del Discovery. | MCU 135° fija. | | | - respiración - vacío |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|-----------------|----------|---|---|------------------|--------|-----------------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| 1.15.20 | 00'08" | Antena compuesta por una parabólica mayor y dos pequeñas. Está montada sobre el cuerpo del Discovery y gira sobre su propio eje ligeramente. | Cenit. Toma ascendente. | | | Respiración agitada. Vacío |
| 1.15.28 | 00'18" | Cápsula gira sobre su propio eje hacia izq. lentamente, al fondo cuerpo de Discovery y antena. | FS angular der. fijo. | | | |
| 1.15.46 | 00'25" | Cápsula está al lado der. de la toma, se abre la compuerta lateralmente. Bowman sale de la cápsula impulsándose hacia arriba, sale primero su cabeza y luego el resto de su cuerpo, en su mano der. lleva una caja negra, que es la unidad AE-35 | FS Frontal con desplazamiento a der. | | | |
| 1.16.11 | 00'29" | Bowman flota en el espacio dando giros sueves y moviendo brazos y piernas, lleva la unidad AE-35 en su mano izq. Al fondo, al lado izq. de la toma, parte del cuerpo de Discovery y la antena se observa en diagonal desde arriba, mientras gira sobre su propio eje lentamente. | LS angular der. con desplazamiento a izq. | | | |
| 1.16.40 | 00'15" | En primer plano parte del cuerpo del Discovery con la antena, vista casi verticalmente y en su lateral. Al fondo se observa Bowman flotando diagonalmente con respecto a la cápsula que se encuentra en el lado inferior derecho de la toma. | LS toma descendente | | | |
| 1.16.55 | 00'21" | Bowman entra de cabeza en la parte superior de la toma. Su desplazamiento continúa hasta que aparece en toma su dorso y su brazo, con su mano der. aprieta un botón que se encuentra en la manga izq. de su traje espacial, continúa su desplazamiento su cabeza entra de nuevo en la toma y el visor de su casco oscurece evitando que se vea su rostro. | MCU >> tight shot >> MCU | | | |
| 1.17.16 | 00'10" | La antena se observa desde arriba, se distinguen dos parabólicas y Bowman se aproxima girando, con su mano izq. se sostiene de la parabólica mayor. | Cenit con movimiento descendente. | | | |
| 1.17.26 | 00'06" | Poole observa la ventana desde cabina de Discovery | FS lateral, ligeramente inclinado 45° | | | Respiración agitada. -Aire |
| 1.17.32 | 00'08" | Bowman avanza en la parte trasera de la parabólica mayor sosteniéndose en los bordes de la antena cuidadosamente con su mano izq. | Contrapicada, toma volteada 45° | | | Respiración - vacío |
| 1.17.40 | 00'16" | Bowman llega a la unidad AE-35, detrás de la parabólica. coloca la caja negra en el poste de la antena y abre la compuerta que protege la unidad AE-35. | MS, toma girada 180° | | | |
| 1.17.56 | 00'11" | Bowman comienza a abrir la compuerta de protección de unidad AE-35 | FS con desplazamiento der. | | | |
| 1.18.07 | 00'07" | Desde los controles del Discovery Hal, a su lado der. una pantalla que muestra a Bowman detrás de la parabólica mayor. | Tight shot, fijo | | | Respiración - aire acond. |
| 1.18.14 | 00'05" | Poole mira al frente, sus manos las posa sobre tablero. | MS, toma giro a 45° | | | |
| 1.18.19 | 00'22" | Bowman abre la compuerta del compartimento de la unidad AE-35, extrae la caja alojada en el compartimento con su manos izq. | MS, toma volteada 180° | | | Respiración Vacío |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|------------------------|----------|---|--|---|--------|----------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.18.41 | 00'04" | Bowman levanta la caja con su brazo izq. mientras con la mano der. se sostiene de la antena. | FS con leve desplazamiento descendente. | | | respiración vacío |
| INT./ DISCOVERY | | | | | | |
| 1.18.45 | 00'17" | Holograma de unidad AE-35, se muestra el escaneo en una pantalla, el holograma tridimensional muestra la estructura sólida girando hacia der.-izq- arriba, abajo. El segundo escaneo muestra trazos y líneas que componen perímetros de la unidad AE-35 y una barra azul que traspasa la figura a través de su estructura. | Tight shot fijo. | | | - Escan - Suspiro |
| 1.19.02 | 00'04" | Ojo de Hal que se parte arriba y abajo, sólo se ven sus extremos de lado der. e izq. | BCU | | | |
| 1.19.06 | 00'08" | La caja de la unidad AE-35 está colocada en plano medio. Sobre uno de sus lados se perciben estructuras metálicas, por las que Bowman pasa un instrumento similar a una pluma. Poole observa la caja. Bowman mira hacia el frente, regresa la vista a la caja y así sucesivamente. | Ojo de pez. | | | |
| 1.19.14 | 00'16" | Al centro de la toma una pantalla que muestra las conexiones de la unidad AE-35, al frente, monitor y Hal. Al lado derecho de la toma se muestra caja de unidad, que es escaneada por Bowman con el instrumento que parece pluma. Los brazos de Poole están recargados en el borde de la mesa, en una pequeña barra. | Picada casi cenit. | | | |
| 1.19.30 | 00'06" | Bowman y Poole en la mesa al fondo, se observan tres trajes espaciales colgados, tanques y puerta hexagonal. En primer plano laterales de cápsulas. | Plano de conjunto fijo. | | | |
| 1.19.36 | 00'06" | Bowman inclina su dorso ligeramente hacia el frente, mira ligeramente hacia abajo, en sus hombros se ven dos escudos, uno de un águila con la bandea estadounidense, la otra indica "Discovery". Bowman lanza una mirada hacia la der. | MCU | | | - Aire acond. |
| 1.19.42 | 00'03" | Poole mira hacia izq. y luego baja la vista. | MCU | | | |
| 1.19.45 | 00'09" | Bowman está inclinado hacia el frente, mira ligeramente en esa dirección | MCU | - Hal, no veo que tenga nada de malo. - Sí. | | |
| 1.19.54 | 00'06" | Ojo de Hal que se parte arriba y abajo, sólo se ven sus extremos de lado der. e izq. | BCU | Es curioso, nunca he visto... | | |
| 1.20.00 | 00'09" | La caja de la unidad AE-35 está colocada en plano medio. Sobre uno de sus lados se perciben estructuras metálicas, Bowman tiene su mano izq. al frente, mientras mantiene el escáner a distancia de la caja. Poole observa al frente ligeramente inclinado hacia el borde la mesa. Mira la caja y regresa la vista al frente. . | Ojo de pez. | nada igual... Recomiendo que coloque... | | |
| 1.20.09 | 00'09" | Ojo de Hal que se parte arriba y abajo, sólo se ven sus extremos de lado der. e izq. | BCU | ... de nuevo la unidad hasta que falle. Entonces será más fácil ver la causa | | |
| 1.20.18 | 00'13" | Bowman y Poole en la mesa al fondo, se observan tres trajes espaciales colgados, tanques y puerta hexagonal. En primer plano laterales de cápsulas. Bowman se aleja del escaneo y sostiene el instrumento con su mano izq. mientras golpea la derecha. | Plano de conjunto fijo. | Podríamos permitirnos quedar incomunicados el corto tiempo que tomaría reemplazarla | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|---------|----------|---|--|---|--------|-------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.20.31 | 00'21" | Centro de control de centrifugadora, Hal en la pared con 10 pantallas de gráficos. Bowman y Poole sentados en los sillones giratorios y frente a Hal, se les observa de espaldas, los hombros y cabezas. En la pantalla lateral der. a Hal, la transmisión de Control de Mando. Poole y Bowman miran la pantalla. | Two shot a espaldas. fijo. | Rayos x Delta Uno, aquí Control de la Misión. Conforme a su 1, 9, 3, 0, convenimos que replacen la unidad para verificar la falla. Pero avisamos que las averiguaciones preliminares indican que el computador 9000 se ha equivocado al predecir la falla... | | Aire acond. |
| 1.20.52 | 00'25" | Poole y Bowman sentados en los sillones miran al frente, Poole cruza los brazos y mueve su dorso hacia los lados, Bowman mantiene los brazos sobre el sillón. Poole mira hacia abajo mientras conserva la postura, Bowman tiene la vista perdida al frente. | Two shot frontal, fijo. | Repito, se ha equivocado al predecir la falla. Sé que suena increíble. Nuestras conclusiones se basan en los resultados del computador 9000 gemelo. Nos mostramos escépticos y estamos verificándolo para ver si usan esta unidad hasta que falle. Siento esta pequeña dificultad. Les avisamos cuanto antes. Rayos X Delta Uno, aquí Control de... | | |
| 1.21.17 | 00'09" | Centro de control de centrifugadora, Hal en la pared con 10 pantallas de gráficos. Bowman y Poole sentados en los sillones giratorios y frente a Hal, se les observa de espaldas, los hombros y cabezas. En la pantalla lateral der. a Hal, la transmisión de Control de Mando. Poole y Bowman miran la pantalla. Bowman y Poole intercambian miradas. | Two shot a espaldas. fijo. | ... la Misión. Dos, cero, cuatro, nueve. Fin de la transmisión. - Espero que no estén... | | |
| 1.21.26 | 00'16" | Poole y Bowman sentados en los sillones miran al frente, Poole cruza los brazos y mueve su dorso hacia los lados, Bowman mantiene los brazos sobre el sillón. Poole observa a Bowman. - Poole mira hacia Hal. | Two shot frontal, fijo. | ... preocupados por eso. - No, Hal. - ¿Está seguro? - Sí, pero quisiera preguntarte algo. - Claro - ¿Cómo explicas la discrepancia entre tú y el gemelo 9000? - No creo que haya... | | |
| 1.21.42 | 00'06" | Centro de control de centrifugadora, Hal en la pared con 10 pantallas de gráficos. Bowman y Poole sentados en los sillones giratorios y frente a Hal, se les observa de espaldas, los hombros y cabezas. En la pantalla lateral der. a Hal, la transmisión de Control de Mando. Poole y Bowman miran la pantalla. | Two shot a espaldas. fijo. | ...ninguna duda acerca de eso. Sólo puede atribuirse a un error humano... | | |
| 1.21.48 | 00'03" | Bowman mira al frente. | MCU | ... Cosas así han ocurrido antes... | | |
| 1.21.51 | 00'18" | Poole mira al frente, su dorso está ligeramente inclinado hacia der. de toma. Poole voltea a izq, sonrío ligeramente y regresa la vista al frente. | MCU | ... Siempre por errores humanos... - Escucha, Hal... ¿ha habido alguna vez un error por parte de un serie 9000? - Jamás, Frank. | | |
| 1.22.09 | 00'14" | Bowman y Poole están sentados en sillones giratorios, al frente el tablero de control de mando de la centrifugadora y Hal, justo frente a ellos en la pared. Bowman mira a Poole mientras éste último habla, Poole devuelve la | Contrapicada angular der. | La serie 9000 tiene un historial perfecto. - Sé que el computador 9000 ha hecho maravillas, pero... ¿estás seguro que nunca ha habido ni un error insignificante? | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | BANDA DE SONIDO | | | |
|---------|----------|--|--|---|--------|----------------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| | | mirada a Bowman en una ocasión. | | | | |
| 1.22.23 | 00'04" | Ojo de Hal que se parte arriba y abajo, sólo se ven sus extremos de lado der. e izq. | BCU | - Jamás, Frank. Honestamente... | | Aire acond. |
| 1.22.27 | 00'05" | Poole mira al frente, su dorso está ligeramente inclinado hacia der. de toma. Poole voltea a izq, sonrío ligeramente y regresa la vista al frente | MCU | ... yo no me preocuparía por eso | | |
| 1.22.32 | 00'11" | Bowman mira a la der. y regresa la vista al frente manteniendo la cabeza inclinada a la der. Al dar las gracias a Hal sonrío. | MCU | - Creo que tienes razón, Hal... Bien, gracias... | | |
| 1.22.43 | 00'07" | Poole y Bowman sentados en los sillones miran al frente, Poole cruza los brazos y mueve su dorso hacia los lados, Bowman mantiene los brazos sobre el sillón. Poole mira al frente, después observa a Bowman. | Two shot frontal, fijo. | ... Frank, el transmisor de la cápsula "C" anda mal, ¿quieres venir a verlo? - Sí... - Nos vemos Hal. | | |
| 1.22.50 | 0'05" | Ojo de Hal que se parte arriba y abajo, sólo se ven sus extremos de lado der. e izq. A través de su ojo se reflejan Poole y Bowman levantarse de los asientos y se retiran. | BCU | | | |
| 1.22.55 | 00'23" | Bowman y Poole bajan una escalera al fondo del cuarto. en primer plano un centro de control donde está un ojo de Hal, seis pantallas y tablero de botones rojos y azules. Bowman abre la puerta que está al lado der. de la escalera y entra al cuarto donde están las cápsulas. | Travelling | - Hal, gira la cápsula C, por favor | | - aire acond. - abre puerta |
| 1.23.18 | 00'11" | Bowman se coloca frente a mesa de control, Poole sigue caminando al centro del cuarto mientras la cápsula gira sobre su propio eje hacia der. | | - ¿Cuál es el problema, Dave? - Hay interferencia en el canal D - Echaremos un vistazo. | | -aire acond. |
| 1.23.29 | 00'08" | Poole y Bowman parados al centro del cuarto, Poole con los brazos en la cintura, Bowman mira a Poole y éste le devuelve la mirada. Lateral de cápsula girando en primer plano | Contrapicada frontal | - Abre la puerta, Hal | | - aire acond. -puerta cápsula |
| 1.23.37 | 00'10" | La compuerta de la cápsula se abre y Poole entra con Bowman entran en cápsula. Cascos de astronautas en primer plano | Plano de conjunto | | | - abre puerta -aire acond. |
| 1.23.47 | 00'04" | Ojo de Hal que se parte arriba y abajo, sólo se ven sus extremos de lado der. e izq. | BCU | | | - aire acond. |
| 1.23.51 | 00'05" | Se cierra compuerta de la cápsula. Se lee la inscripción en letras rojas "CAUTION. EXPLOSIVE BOLTS", acompañado de una serie de inscripciones en letras negras. | Ojo de pez. Tight shot, fijo | | | - cierra puerta |
| 1.23.56 | 00'07" | Centro de control de cuarto de cápsulas. Hal al centro, detrás de él, los tres trajes de astronauta. En primer plano una parte de la cápsula que gira. | Plano de conjunto | Gira la cápsula Hal | | -giro cápsula. - aire acond. |
| 1.24.03 | 00'12" | Cápsula "C" continúa girando sobre su propio eje. A cada uno de sus lados una cápsula. Al girar, a través de la ventana de la cápsula "C" se ven Bowman y Poole sentados dentro. El centro de control frente a todas las cápsulas. | Plano de conjunto angular. | - Hal, para por favor | | - cápsula gira |
| 1.24.15 | 00'05" | Las palancas del transmisor son apagadas por Bowman una por una. La luz verde que indican su función se apaga después de que Bowman las presiona hacia abajo. | Tight shot | | | - botones bajan |
| 1.24.20 | 01'59" | Poole y Bowman dentro de la cápsula están sentados de frente, en los extremos der. e izq. de la toma. frente a ellos, la ventana de la cápsula | Two shot fijo. | - Gira la cápsula, por favor, Hal... | | - silencio |

| | | | | | | |
|----------|----------|---|--|--|--------|---------------|
| | | que permite ver a Hal por fuera. Poole y Bowman miran hacia la | | ... Gira la cápsula, por favor, Hal... Creo que no | | |
| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| | | ventana luego da dar instrucciones a Hal. | | <p>nos oye...</p> <p>-¡Gira la cápsula, por favor, Hal! Sí, estoy seguro que no. Bueno... ¿qué crees?</p> <p>- No estoy seguro. ¿y tú?</p> <p>Tengo una mala sensación acerca de él</p> <p>- ¿Lo crees?</p> <p>- Completamente. ¿No te parece?</p> <p>- No sé. Creo que sí. Tiene razón en cuanto al historial perfecto de la serie 9000. Es verdad.</p> <p>- Me da la impresión de que tiene un exceso de confianza.</p> <p>- Pero fue idea suya el análisis de la falla. Señala su integridad y confianza. Si se ha equivocado, lo sabremos.</p> <p>- Sí, si sabía que estaba equivocado. Dave, no sé lo que es, pero siento algo extraño en él.</p> <p>- No hay razón para no usar la unidad uno hasta que falle y realizar el análisis de la falla.</p> <p>- Estoy de acuerdo.</p> <p>- Manos a la obra.</p> <p>- Dave ¿Y si la colocamos y no falla? Eso sería prueba fehaciente en lo que toca a Hal. Tendríamos un problema serio. Lo tendríamos, ¿no? ¿Qué podríamos hacer?</p> <p>- Tendríamos pocas alternativas.</p> <p>- No tendríamos ninguna. Él controla el funcionamiento total de la nave. Si funcionara mal tendríamos que desconectarlo</p> <p>- Estoy de acuerdo contigo.</p> <p>- Es lo único que podríamos hacer..</p> <p>- No sería fácil</p> | | Silencio |
| 1.26.19 | 00'16" | Ventana de cápsula en primer plano, a través de ella se observa Hal y una pantalla a su lado der. Detrás de él, el traje espacial rojo | Tight shot fijo | - Sí. Tendríamos que cortar las funciones superiores del cerebro sin tocar los sistemas automático y regulatorio. Tendríamos que transferir los procesos para continuar la misión con el computador de la Tierra... | | |
| 1.26.35 | 00'21" | Poole y Bowman dentro de la cápsula están sentados de frente, en los extremos der. e izq. de la toma frente a ellos, la ventana de la cápsula que permite ver a Hal por fuera. Poole y Bowman intercambian miradas, mientras habla Poole, Bowman mantiene la vista hacia abajo. | Two shot fijo. | <p>... sería más seguro que continuar con Hal.</p> <p>- Se me ocurre algo. Ningún computador 9000 ha sido desconectado.</p> <p>- ¡Ninguno se ha equivocado antes!</p> | | - Aire acond. |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | - No me refiero a eso. No sé lo que él pensaría... | | | |
|--|----------|---|--|------------------|--------|----------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.26.56 | 00'03" | Ojo de Hal que se parte arriba y abajo, sólo se ven sus extremos de lado der. e izq. | BCU | | | |
| 1.26.59 | 00'18" | Labios de Poole moviéndose >> labios de Bowman moviéndose>> sucesivamente. | Tight shot con círculo de enfoque. paneo de izq. a der. a izq. | | | - Aire acond. |
| 1.27.17 INTERMISSION | | | | | | |
| 1.27.47 INICIA MÚSICA OVERTURE: ATMOSPHERES | | | | | | |
| EXT./INT./ ESPACIO/ DISCOVERY/CÁPSULA | | | | | | |
| 1.30.02 | 00'19" | Discovery entra en toma, avanza de izq. a der. Se observa la parte trasera de la nave. | LS con ligero movimiento descendente. | | | Vacío |
| 1.30.21 | 00'15" | Parte superior de cabeza de Discovery, tras ella emerge la cápsula. | LS con ligero movimiento ascendente | | | Respiración |
| 1.30.36 | 00'07" | Bowman sentado en cabina de Discovery mira la ventana. Está sentado con su traje espacial rojo, rodeado de controles. Bowman presiona una serie de botones azules. | MS inclinado 45° | | | Vacío Respiración |
| 1.30.43 | 00'07" | Hal se ubica de lado der. de la toma, mientras a su lado inferior una pantalla muestra a Poole dentro de la cápsula mirando hacia la ventana, a través de la cual se observa el cuerpo del Discovery. | Tight shot | | | Aire acond. |
| 1.30.50 | 00'08" | Poole se ve a través del casco, en el que se reflejan los colores de los controles. Poole dirige la mirada hacia lado sup. izq.> inferior der. | BCU | | | Vacío |
| 1.30.58 | 00'09" | Tablero de controles de la cápsula, se ven 6 pantallas y botones de colores: azul, rojo, verde y amarillo. | Tight shot | | | Respiración |
| 1.31.07 | 00'04" | Bowman sentado en cabina de Discovery mira la ventana. Está sentado con su traje espacial rojo, rodeado de controles. Bowman mira controles, pantalla y regresa la vista hacia la ventana. Regresa vista a pantalla. | MS inclinado 45° | | | Vacío |
| 1.31.11 | 00'18" | Hal se ubica de lado der. de la toma, mientras a su lado inferior una pantalla muestra la cápsula, cuando esta abre su compuerta y Poole sale de ella sujetándose con la mano izq. de los bordes y tomando con la der. la caja de la unidad AE-35. | Tight shot | | | Respiración Aire acond. |
| 1.31.29 | 00'22" | En primer plano, lado der. de la toma se observa el frente de la cápsula. En plano medio Poole flotando en el espacio, dirigiéndose a la antena del Discovery, que se distingue en el siguiente plano, de lado izq. de la toma. La cápsula rota bruscamente sobre su propio eje hacia la der. | LS con ligero movimiento descendente | | | Vacío |
| 1.31.51 | 00'20" | Cápsula girando sobre su propio eje hacia su der. de lateral pasa a frontal, se observa al frente 4 faros, y dos pinzas que se estiran al frente. La cápsula se acerca mientras abre las pinzas. | FS | | | Respiración |
| 1.32.11 | 00'02" | Ojo de Hal en frente de cápsula>>> | FS >> CU >> BCU | | | Silencio |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|---------|----------|---|---|--|--------|-----------------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.32.13 | 00'02" | Bowman sentado en cabina de Discovery mira la ventana. Está sentado con su traje espacial rojo, rodeado de controles. Bowman mira pantalla y rápidamente gira su cabeza a su der., hacia la ventana. | MS inclinado 45° | | | Aire acond. |
| 1.32.15 | 00'03" | Pantalla en la que se observa a Poole girando con velocidad atravesando la pantalla. Fija en la imagen de la pantalla se ve la antena del Discovery. | Tight shot | | | Silencio |
| 1.32.18 | 00'09" | Poole gira en el espacio, con sus manos intenta apretar la caja que tiene el traje espacial al centro del pecho. Una manguera cuelga del casco. Las manos de Poole la toman con dificultad. | FS descendente. | | | silencio |
| 1.32.27 | 00'02" | Bowman sentado en cabina de Discovery se levanta bruscamente y se agacha por detrás de su asiento. | MS inclinado 45° | | | Aire acond. |
| 1.32.29 | 00'15" | Cápsula y Poole giran rápidamente y se alejan hacia el fondo de la toma. | LS descendente | | | Silencio |
| 1.32.44 | 00'15" | Bowman baja por una escalera al fondo del cuarto. En primer plano un centro de control donde está un ojo de Hal, seis pantallas y tablero de botones rojos y azules. Bowman abre la puerta que está al lado der. de la escalera y entra al cuarto donde están las cápsulas. Bowman se para frente a la cápsula y mira al centro de control. | Paneo a la der. con zoom in | - Prepara la cápsula B para EVA, Hal... ¿tienes... | | aire acond. |
| 1.32.59 | 00'16" | Cápsula continúa girando sobre su propio eje, Bowman mira la cápsula, voltea hacia el centro de control donde está el ojo de Hal, vuelve a mirar la cápsula, cuando ésta última ha girado, Bowman se aproxima a ella y coloca su pie izq. en la puerta. | Plano de conjunto, en ligera contrapicada. | ... contacto por radio? - La radio no funciona. - ¿Tienes una pista segura de él? - Sí, tengo una pista segura. - ¿sabes qué ha pasado? - Lo siento, Dave. No tengo suficientes datos. - Abre la puerta, Hal | | Aire acond. Gira cápsula |
| 1.33.15 | 00'06" | Poole gira hacia el frente. Al fondo se observa Discovery, | ELS descendente | | | Silencio |
| 1.33.21 | 00'03" | Se cierra la puerta de cápsula. | Ojo de pez. Tight shot | | | aire acond. Arrastre puerta |
| 1.33.24 | 00'03" | Bowman oprime varios botones. Está sentado frente a controles dentro de la cápsula. | MS angular 135° | | | Aire teclas botones |
| 1.33.27 | 00'05" | Poole gira. Se le ve de espaldas. | FS descendente | | | silencio |
| 1.33.32 | 00'07" | Compuerta circular lateral der. se abre, tras ella se ve una parte de la cápsula. | Tight shot | | | |
| 1.33.39 | 00'04" | Bowman mira al frente, y gira bruscamente la cabeza de der. >> izq. >> frente. | MCU frontal Fijo | | | aire alarmas |
| 1.33.43 | 00'08" | De la puerta circular se extiende al frente una plataforma, en la que está parada la cápsula. | FS descendente | | | silencio |
| 1.33.51 | 00'10" | Poole continúa girando, se aleja por el centro. | LS descendente | | | |
| 1.34.01 | 00'08" | Bowman mantiene la cabeza al frente, mientras sus ojos miran al frente y hacia su lado der. | MCU frontal fijo | | | Aire alarmas |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|---------|----------|--|--|------------------|--------|--|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.34.09 | 00'13" | Cuerpo y cabeza de Discovery vistos por detrás. frente a ellos cápsula que asciende y gira sobre su propio eje. | LS >> FS | | | Silencio |
| 1.34.22 | 00'04" | Bowman mantiene la cabeza al frente, mientras sus ojos miran al frente y hacia su lado der. | MCU frontal fijo | | | Aire Alarmas |
| 1.34.26 | 00'10" | Poole sigue girando. | FS descendente | | | Silencio |
| 1.34.36 | 00'08" | Bowman mantiene la cabeza al frente, mientras sus ojos miran al frente y hacia su lado der. | MCU frontal fijo | | | aire alarmas |
| 1.34.44 | 00'11" | Cápsula entra de lado inferior der. de la toma, y continúa ascendiendo diagonalmente. | Panorámica | | | Silencio |
| 1.34.55 | 00'10" | Bowman frente a controles mira las gráficas de las pantallas y sin retirar la vista de ellas, oprime una serie de botones y guía con ambas manos las dos palancas que se encuentran frente a él. | MS angular 135° | | | aire alarmas radar |
| 1.35.05 | 00'10" | Al fondo se observa lateral de Discovery, mientras éste avanza; frente a la toma en un plano anterior, la cápsula se acerca por el centro. | LS | | | Silencio |
| 1.35.15 | 00'03" | Bowman mantiene la cabeza al frente, mientras sus ojos miran al frente y hacia su lado der. | MCU frontal fijo | | | aire alarmas radar |
| 1.35.18 | 00'05" | Diagrama que muestra coordenadas y un punto al centro. | TS | | | |
| 1.35.23 | 00'08" | Tablero de controles de cápsula, brazos de Bowman al frente, sus manos giran las dos palancas. Las pantallas centrales muestran diagramas y coordenadas. Bowman presiona un par de botones. | TS Contrapicada fija | | | |
| 1.35.31 | 00'06" | Ventana de cápsula, en laterales controles y parte de dos pantallas. | TS | | | radar |
| 1.35.37 | 00'07" | Poole continúa girando. | FS descendente | | | Silencio |
| 1.35.44 | 00'10" | Cápsula en el centro de la toma se acerca al primer plano. | ELS descendente. | | | |
| 1.35.54 | 00'02" | Bowman mira al frente. | MCU | | | aire alarma |
| 1.35.56 | 00'08" | Ventana de la cápsula desde adentro. | Tight Shot | | | |
| 1.36.04 | 00'12" | Pantalla de gráficas y coordenadas. | TS | | | |
| 1.36.16 | 00'04" | Ventana de cápsula vista desde el interior. Al centro de esta se observa un punto amarillo. | TS | | | radar que incrementa volumen y acelera ritmo |
| 1.36.20 | 00'08" | Bowman mira al frente, gira bruscamente la cabeza a su derecha y mira hacia abajo, luego hacia arriba. | MCU | | | |
| 1.36.28 | 00'24" | Ventana de cápsula. El cuerpo de Poole cubierto con el traje amarillo gira por el centro, se acerca. | TS | | | |
| 1.36.52 | 00'10" | Bowman de con la cabeza al frente mira en todas direcciones, mientras parte de sus brazos se mueven. | MCU | | | |
| 1.37.02 | 00'20" | Cápsula desciende. Está al centro ligeramente a la der. de la toma. De lado izq. entra cuerpo de Poole girando. Ambos se aproximan. | LS angularizq. descendente. | | | Silencio |
| 1.37.22 | 00'14" | Bowman mueve la palanca que está a su izq. mientras mira al frente. Se observa el tablero y la ventana de la cápsula. | MS lateral a 135° | | | |
| 1.37.36 | 00'39" | Poole gira. Entra de lado izq. de la toma la cápsula, la cual coloca sus brazos al frente y con las pinzas toma el cuerpo de Poole y lo sujeta. | FS | | | Silencio |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|-----------------------|----------|---|--|------------------------------------|--------|---|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.38.15 | 00'13" | Bowman con la cabeza al frente, respira profundamente y voltea hacia el lado inferior izq. de la toma. | MCU | | | aire alarmas radar |
| INT./DISCOVERY | | | | | | |
| 1.38.28 | 00'05" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | | | Aire acond. |
| 1.38.33 | 00'08" | En primer plano tablero de controles en centrifugadora. En plano medio los asientos negros giratorios. Al fondo más controles de centrifugadora y poste central. | Ojo de pez. | | | |
| 1.38.41 | 00'11" | Dos hibernados en sus sarcófagos- cápsula. En la pared monitores de estado de salud. | Plano de conjunto, angular izq. | | | |
| 1.38.52 | 00'10" | Hibernado en sarcófago-cápsula, con monitor y controles. | TS | | | Aire acond. Alarma |
| 1.39.02 | 00'22" | Monitor donde se muestran con pulsaciones el estado de las funciones vitales. La pantalla se ilumina de rojo y se observa n letras que se iluminan: "COMPUTER MALFUNCTION". Se muestra de nuevo las funciones vitales y cómo dejan de funcionar los niveles metabólicos y los sistemas de integración. | TS | | | |
| 1.39.24 | 00'04" | Dr. Kimball en cápsula duerme dentro del sacófago-cápsula. | MCU inclinado 45° | | | |
| 1.39.28 | 00'03" | Dr. Kaminsky duerme en sarcófago-cápsula. | MCU inclinado 180° | | | |
| 1.39.31 | 00'03" | Kimball durmiendo en sarcófago-cápsula. | MCU ciontrapicada. | | | |
| 1.39.34 | 00'04" | Los tres sarcófagos-cápsulas. | Plano de conjunto, Contrapicada inclinada 180° | | | |
| 1.39.38 | 00'02" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | | | Aire acond. alarma continua y termina al encender la luz ambar |
| 1.39.40 | 00'37" | Monitor de control de funciones vitales indica: "COMPUTER MALFUNCTION", después "LIFE FUNCTIONS CRITICAL" >>> Aparecen el listado de funciones vitales y la falla en funciones pulmonares, sistema locomotriz y el sistema nervioso central >> "LIFE FUNCTIONS TERMINATED". | TS | | | |
| 1.40.17 | 00'06" | Los Tres sarcófago- cápsulas. se observa el pasillo y una parte de la cápsula cama y la colchoneta negra. | Plano de conjunto | | | aire acond. voz en radio. |
| 1.40.23 | 00'08" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | | | |
| 1.40.31 | 00'09" | Hal en centro de la toma en el cuarto de cápsulas. Se observan dos puertas el laterales del cuarto, una abierta. Atrás de Hal, dos tanques grades y una serie de compartimentos con tanques más pequeños. Un traje espacial azul y un casco rojo. | Plano de conjunto | - Abre las puertas de la nave, Hal | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|---|----------|---|--|---|--------|--------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| INT. /EXT./CÁPSULA/ESPACIO/DISCOVERY | | | | | | |
| 1.40.40 | 00'08" | Discovery de lado izq. de la toma, frente a él, en el lado der. de la toma, la cápsula que sostiene en sus brazos el cuerpo de Poole. | LS frontal | Abre las puertas de la nave. Hal. | | Aire acond. Voz radio |
| 1.40.48 | 00'16" | Bowman de frente, mira hacia abajo, hacia el tablero y de nuevo al frente. | | Hal. ¿Me oyes?... Hal, ¿Me oyes? ¿Me oyes, Hal? | | Aire |
| 1.41.04 | 00'04" | Cápsula sostiene el cuerpo de Poole. Sus 4 luces están encendidas. | FS | ¿Me Oyes, Hal? | | Silencio |
| 1.41.08 | 00'05" | Tablero de cabina de Discovery. Hal al centro del tablero con ocho pantallas a su alrededor, sobre el conjunto la ventana del Discovery a través de la que se ve la Cápsula con el cuerpo de Poole. | TS | ¿Me Oyes? | | Aire acond. |
| 1.41.13 | 00'07" | Parte del cuerpo de Discovery y cabeza, frente a la nave, la cápsula con el cuerpo de Poole. | LS angular der. | - Hal, ¿me oyes? ¿Me oyes, Hal? - Afirmativo, Dave. Le oigo | | Silencio |
| 1.41.20 | 00'06" | Bowman mira al frente. | MCU | - Abre las puertas de la nave, Hal | | Aire |
| 1.41.26 | 00'05" | Hal en centro de la toma en el cuarto de cápsulas. Se observan dos puertas en laterales del cuarto, una abierta. | Plano de conjunto | - Lo siento, Dave. Me temo que no puedo hacerlo. | | Aire acond. |
| 1.41.31 | 00'10" | Bowman mira al frente. | MCU | - ¿Cuál es el problema? - Ud. sabe tan bien como yo cuál es el problema. - ¿A qué te refieres, Hal? | | Aire |
| 1.41.41 | 00'05" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | - La misión es muy importante para mi para permitirte ponerla en peligro. | | Aire acond. |
| 1.41.46 | 00'04" | Bowman mira al frente. | MCU | - No sé a qué te refieres, Hal. | | Aire |
| 1.41.50 | 00'08" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | - Sé que ud. y Frank iban a desconectarme. No permitiré que suceda. | | Aire acond. |
| 1.41.58 | 00'08" | Bowman mira al frente. Intenta hablar pero se contiene en dos ocasiones. | MCU | -¿De dónde sacas eso, Hal? | | Aire |
| 1.42.06 | 00'10" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | - Dave, Uds. se aseguraron en la cápsula de que yo no los oyera. Pero pude ver el movimiento de los labios. | | Aire acond. |
| 1.42.16 | 00'19" | Bowman mira al frente. Intenta hablar pero se contiene apretando los labios. | MCU | - Está bien, Hal... Entraré por la cámara de aire de emergencia. | | Aire |
| 1.42.35 | 00'07" | Hal en centro de la toma en el cuarto de cápsulas. Se observan dos puertas en laterales del cuarto, una abierta. Atrás de Hal, dos tanques grades y una serie de compartimentos con tanques más pequeños. Un traje espacial azul y un casco rojo. | Plano de conjunto | - Sin el casco espacial, Dave le resultará bastante difícil. | | Aire acond. |
| 1.42.42 | 00'05" | Bowman mira al frente. Intenta hablar pero se contiene apretando los labios. | MCU | Hal, no voy a discutir más contigo. ¡Abre las puertas! | | Aire |
| 1.42.47 | 00'06" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | - Dave, esta conversación no conducirá a nada. Adiós. | | Aire acond. |
| 1.42.53 | 00'22" | Bowman mira al frente. Intenta hablar pero se contiene apretando los labios. | MCU | - Hal... Hal... Hal.... Hal.... Hal | | Aire |
| 1.43.15 | 00'06" | Discovery frente a cápsula que sostiene cuerpo de Poole en los brazos. | LS frontal | | | |
| 1.43.21 | 00'05" | Cápsula sosteniendo a cuerpo de Poole. | FS contrapicada | | | Silencio |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|-----------------|----------|--|--|------------------|--------|-----------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| 1.43.26 | 00'06" | Discovery, se frente a cápsula que sostiene el cuerpo de Poole en los brazos. | LS angular izq. | | | Silencio |
| 1.43.32 | 00'25" | Bowman mira al frente. Intenta hablar pero se contiene apretando los labios. Mira al frente y después de un tiempo aprieta una serie de botones y continúa mirando al frente, mientras respira con dificultad. | MCU | | | Aire Teclas |
| 1.43.57 | 00'03" | Tablero de cabina de Discovery. se observa Hal al centro del tablero con ocho pantallas a su alrededor, sobre el conjunto la ventana del Discovery a través de la que se ve la Cápsula con el cuerpo de Poole. | TS | | | Aire acond. |
| 1.44.00 | 00'13" | Cápsula frente a Discovery, del cual sólo se ve la parte inferior der. de la esfera (cabeza). La cápsula gira a su der. y se pierde tras el Discovery | LS | | | Silencio |
| 1.44.13 | 00'08" | Bowman mira al frente, aprieta los labios, respira con dificultad y mira en todas direcciones del tablero. | MCU | | | Aire |
| 1.44.21 | 00'16" | Cápsula entra de lado izq. de la toma, sosteniendo con los brazos a Poole, las pinzas se abren y el cuerpo es liberado y avanza girando hasta salir de la toma por el lado der. | Picada | | | Silencio |
| 1.44.37 | 00'12" | Ventana de cápsula, toma desde adentro, se observa a cuerpo de Poole girar en el espacio, alejándose cada vez más. | TS | | | aire |
| 1.45.49 | 00'15" | Bowman mira al frente, gira su cabeza hacia su izq.>der. y aprieta una serie de botones. Se mantiene serio. | MCU | | | aire Botones |
| 1.45.04 | 00'13" | Cápsula gira sobre su propio eje, doblando sus brazos hacia arriba, al fondo Poole. | FS | | | Silencio |
| 1.45.17 | 00'10" | Bowman mira hacia la parte superior der y regresa la vista al frente. | MCU | | | Aire |
| 1.45.27 | 00'33" | Ventana de la cápsula, a través de ella de observa el frente del Discovery, se acerca la toma a una puerta que se encuentra en la lateral de la nave. | TS | | | |
| 1.46.00 | 00'10" | Cápsula se acerca a compuerta de Discovery, extiende sus brazos y pinzas al frente. | FS lateral, fijo | | | |
| 1.46.10 | 00'11" | Pinzas de cápsula toman los tornillos para abrir manualmente la compuerta, bajo los tornillos se observa "MANUAL OPERATION ONLY". La pinza izq. gira y al mismo tiempo da vuelta a la palaca de la compuerta. | ContrapicadaTS | | | Silencio |
| 1.46.21 | 00'03" | Bowman mira al frente, sira su cabeza rápidamente a su der. y jala su brazo der. al frente. | MCU | | | Aire |
| 1.46.24 | 00'27" | Pinza izq. de la cápsula suelta la palanca de la compuerta; la pinza del lado der. sigue sosteniéndose de la palanca lateral a la compuerta. y gira la perilla al tiempo, se abre hacia arriba la compuerta. | Contrapicada | | | Silencio |
| 1.46.51 | 00'04" | Bowman mira al frente. | MCU | | | Aire |
| 1.46.55 | 00'36" | Cápsula frente a compuerta abierta, se aleja ligeramente y gira sobre su propio eje hacia la izq. hasta colocarse de espaldas. | FS lateral | | | Silencio |
| 1.47.31 | 00'11" | Pasillo ovalado iluminado de rojo. Al fondo se ve una compuerta abierta, tras ella, la compuerta de la cápsula | FS | | | Aire Botones |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|-----------------------|----------|---|--|--|--------|---------------------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.47.42 | 00'23" | Bowman de frente, está sosteniendo las dos palancas del tablero de la cápsula, mira hacia la der. > izq. Su mano der. la lleva a presionar una serie de botones y vuelve a tomar la palanca, respira profundamente y gira el torso a la der. | MS | | | Aire Botones |
| 1.48.05 | 00'02" | Mano desprende tapa de tres botones verdes. | TS | | | Aire Desprendimiento de tapa |
| 1.48.07 | 00'06" | Bowman cierra un compartimento y mira a su der. estirando al mismo tiempo el brazo en esa dirección. | MS | | | aire |
| 1.48.13 | 00'08" | Dedo pulgar der. presiona los tres botones verdes lentamente. | TS | | | Aire botones alarma |
| 1.48.21 | 00'22" | Bowman permanece sentado, mira en todas direcciones, hacia el tablero, al frente y de pronto se quita el cinturón de seguridad y gira a su der., se levanta ligeramente con dificultad. | MS | | | Aire alarma con mayor ritmo y volumen |
| 1.48.43 | 00'15" | Bowman está recargado sobre la entrada de la cápsula, detrás de él se ve la ventana de la cápsula. Respira con dificultad mientras mira hacia arriba. Su cabeza tiembla. Extiende la mano izq. hacia arriba y presiona una alarma y varios botones. Cierra la boca conteniendo la respiración y aprieta los párpados. | Contrapicada | | | |
| INT./DISCOVERY | | | | | | |
| 1.48.58 | 00'06" | Pasillo ovalado iluminado de rojo. Al fondo se ve una compuerta abierta, tras ella, la compuerta de la cápsula. Aparece humo blanco que tapa la compuerta y el cuerpo de Bowman es disparado hacia el pasillo. | FS/ campo | | | Silencio |
| 1.49.04 | 00'02" | En pasillo ovalado Bowman flota con fuerza y choca contra el fondo del pasillo y regresa hacia la cámara. | FS/ contracampo | | | |
| 1.49.06 | 00'03" | Pasillo ovalado, Bowman es lanzado con fuerza al lado de la compuerta, sus brazos alcanzan una palanca que está pegada a la pared. | FS/ campo | | | |
| 1.49.09 | 00'02" | Palanca de pared, se rotula "EMERGENCY HATCH CLOSE". Las manos de Bowman sujetan y jalan con fuerza la palanca hacia abajo. | TS | | | |
| 1.49.11 | 00'09" | Pasillo ovalado, Hal se mantiene agarrado de la palanca, mientras la compuerta que está detrás de él se cierra. | FS/ campo | | | Entra aire con presión |
| 1.49.20 | 00'11" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. | BCU | | | |
| DISOLVENCIA | | | | | | |
| 1.49.31 | 00'03" | Bowman camina por pasillo, tiene el casco espacial verde en su cabeza. | MCU/ campo | | | Vacío Respiración |
| 1.49.34 | 00'11" | Bowman abre la compuerta y entra al cuarto donde están las cápsulas, avanza hacia las escaleras. | Over sholder/ contracampo | - ¿Qué hace... | | |
| 1.49.45 | 00'04" | Bowman camina. | MCU seguimiento frontal. | ... Dave? | | |
| 1.49.49 | 00'28" | Bowman sigue caminando, entra en una puerta gira a la der. y sube las escaleras. Al llegar arriba entra en una puerta. | Over sholder, seguimiento >> | - Dave, creo que merezco una respuesta | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|---------|----------|--|--|--|--------|-------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| 1.50.17 | 00'23" | Compuerta se abre hacia izq. Bowman entra y continúa caminando. llega a un compartimento en una pared y saca un desarmador. Sigue caminando por el pasillo hasta llegar frente a una puerta metálica, la abre con el desarmador. | contrapicada Contrapicada con seguimiento | No todo ha estado bien conmigo, pero ahora puedo asegurarle con toda confianza, que todo volverá a ir bien. Me siento mucho mejor... | | |
| 1.50.40 | 00'04" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. En él se refleja Bowman de frente. | BCU | De verdad, me siento mejor. | | |
| 1.50.44 | 00'07" | Placa que anuncia "LOGIC MEMORY CENTER". "MAXIMUM RESTRICTED ENTRY". | TS | Deténgase, Dave.... | | |
| 1.50.51 | 00'28" | Bowman continúa abriendo la puerta con el desarmador. - Bowman abre la puerta, la desprende del marco y la avienta a un lado y entra al centro de memoria de HAL. | Contrapicada de seguimiento | ... veo que está muy disgustado por esto... creo que debe sentarse con calma... tomar una píldora para la tensión y pensar... Sé que he tomado algunas decisiones malas... | | |
| 1.51.19 | 00'07" | Bowman entra por un orificio circular a una cámara en tonos rojizos, con diversas luces y tablillas blancas. | FS /campo | ... pero le doy la seguridad absoluta de que mi trabajo... | | |
| 1.51.26 | 00'04" | Sujetándose del techo del cuarto, Bowman entra flotando y moviendo sus pies como si pedaleara en el agua. | FS/ contracampo | ... será normal... | | |
| 1.51.30 | 00'13" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes laterales. En el focal del ojo se refleja la figura de Bowman acercándose. | BCU | Tengo un gran entusiasmo y confianza en la misión y quiero ayudarlo... | | |
| 1.51.43 | 00'07" | Bowman se sujeta del techo de la cámara. | FS/Contracamp | Dave...pare | | |
| 1.51.50 | 00'06" | Bowman se sujeta con la mano izq. y con la mano der. sujeta un desarmador y lo acerca a un panel con láminas blancas. | Contrapicada | Pare, ¿si? | | Vacío |
| 1.51.56 | 00'23" | Bowman desatornilla la primera laminilla. Al fondo se ve la puerta circular. El cuerpo de Bowman flota ligeramente. Al girar el tornillo la laminilla se desliza hacia arriba. | FS/campo | Pare, Dave... ¿puedes parar, Dave? Pare, Dave | | |
| 1.52.19 | 00'15" | Bowman continúa con el desarmador, mientras las laminillas salen de los orificios. Al lado der de la toma, ojo de Hal. | MCU lateral | Tengo miedo, Dave... Tengo miedo, Dave | | |
| 1.52.34 | 00'36" | Mano sujetas el desarmador y saca las laminillas blancas bajo la sección "MEMORY TERMINAL" al fondo se lee "IV-3 LOGIC TERMINAL" y IV-2 LOGIC TERMINAL". | TS over sholder. | Dave, Se me va la cabeza. Lo estoy sintiendo... lo estoy sintiendo. Se me va la cabeza... no hay duda de eso... | | Respiración |
| 1.53.10 | 00'08" | Bowman mira al frente, hacia las laminas blancas. | CU lateral | Lo siento... | | |
| 1.53.18 | 00'07" | Bowman se sujeta de la pared. Ojo de Hal al lado der. de la toma. | MCU por la espalda. | Lo siento | | |
| 1.53.25 | 00'12" | Bowman sigue desatornillando las laminillas, 21 ya están arriba, mientras otra sube. Bowman flota ligeramente. | FS/ contracampo | Lo siento... | | |
| 1.53.37 | 00'13" | Bowman flota, sigue desatornillando laminillas. | FS /contracamp | Tengo miedo...Buenas... | | |
| 1.53.50 | 00'20" | Bowman mira al frete, hacia laminillas. | CU lateral | ... tardes, caballeros. Soy un computador HAL-9000. Comencé a funcionar en la fábrica HAL en Verbana... | | |
| 1.54.10 | 00'24" | Laminillas surgen de los orificios 23 ya están arriba. | TS | ... Illinois, el 12 de enero de 1992. Mi instructor fue el Sr. Langley y me enseñó una canción. Si quiere oírla, se la puedo cantar | | |
| 1.54.34 | 00'18" | Bowman mira al frete, hacia laminillas. | CU lateral | - Sí, quisiera oírla, Hal Cántala... - Se llama "Daisy"... "Daisy... Daisy..." | | |

| PLANO | | BANDA DE IMÁGENES | | BANDA DE SONIDO | | |
|-------------------------|----------|---|--|---|--------|---------------------------------|
| Tiempo | Duración | Descripción (color/ contenido/ movimiento) | Cámara (Plano/ ángulo /movimiento) | Voz (in/ off) | Música | Ruidos |
| CONTINÚA | | | | | | |
| 1.54.52 | 00' 07 | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. En él se refleja Bowman. | BCU | Dame tu respuesta... Yo... | | |
| 1.54.59 | 00'06" | Bowman mira al frete, hacia laminillas. | CU lateral | ... ando loco... | | |
| 1.55.05 | 00'06" | Ojo de Hal, se ven únicamente los bordes de der. e izq. En él se refleja Bowman. | BCU | A causa de tu amor... No... | | Vacío |
| 1.55.11 | 00'35" | Bowman gira la cabeza bruscamente, de izq.> a der. al escuchar la transmisión voltea hacia el lado superior izq. de la toma. | CU | ... será una boda elegante. No puedo pagar un carruaje... pero estás preciosa... en el sillín... de una bicicleta para dos... - Buenos días, señores. Esta es una grabación hecha antes de su partida... | | Respiración Voz en grabación |
| 1.55.47 | 00'06" | Bowman continúa flotando en la cámara, sujetado del techo. frente a él, se enciende una pantalla, donde se observa a Floyd en MS. | FS, por detrás de personaje | Por razones de seguridad de extrema importancia... | | |
| 1.55.53 | 00'10" | Bowman mira al frente, en su casco se reflejan las laminillas. Bowman abre ligeramente la boca y mantiene fija la mirada. | CU | ... sólo lo ha sabido durante la misión el computador HAL-9000... | | |
| 1.56.03 | 00'12" | Seis pantallas, sólo una muestra la transmisión de Floyd, quien sostiene una serie de documentos. | TS | Ahora que están en el espacio de Júpiter y con la tripulación reanimada se puede revelar. Hace... | | |
| 1.56.15 | 00'39" | Bowman mira al frente, en su casco se reflejan las laminillas. Bowman abre ligeramente la boca y mantiene fija la mirada. | CU | ... dieciocho meses se halló evidencia de vida racional fuera de la Tierra. Estaba enterrada diez metros bajo la superficie lunar, cerca del cráter Tycho. De no ser por una potente emisión de radio dirigida a Júpiter el monolito de cuatro millones de años habría permanecido inerte. Su origen y propósito son todavía un misterio total. | | |
| 1.56.54 FUNDIDO A NEGRO | | | | | | FADE OUT |

BIBLIOGRAFÍA.

SOBRE CINE.

- ACKERMAN, Forrest, *Ciencia ficción, historia y crítica*. Evergreen, 1998, 240pp.
- ALDA, Raúl; *2001: la odisea continúa*. Madrid, Ediciones Jaguar, 2001, 255pp.
- ALTMAN, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Paidós Comunicación No 114, Cine, 2000, 332pp.
- AMADOR, María Luisa y Jorge Ayala Blanco. *Cartelera cinematográfica 1960-1969*. México, Textos de humanidades CUEC, UNAM. 1986, 710pp.
- AMIS, Kigsley; *El universo de la Ciencia ficción*. Madrid, Nueva Ciencia 1966, 162pp.
- AUGROS, Jöel; *El dinero de Hollywood. Financiación, producción, distribución, España*, Paidós Comunicación, 2000, 308pp.
- AUMONT, Jaques. *La imagen*. Barcelona, Paidós Comunicación, 48 Cine, 1992, 336pp.
- _____ y Michel Marie. *Análisis del film*. Barcelona, Paidós. Comunicación 42. Cine, 1990, 311pp.
- BASSA, Joan y Ramon Freixas. *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Barcelona, Paidós.1997, 204pp.
- BAXTER, John. *Stanley Kubrick. Biografía*. 2da. Edición, Madrid, Biografías, Serie de Oro. T&B Editores 2005, 374pp.
- _____ *Steven Spielberg. Biografía no autorizada*. Madrid, España, Biografías, Serie de Oro. T&B Editores 1996, 383pp.
- BERSTEIN, Steven. *Técnicas de producción cinematográfica*. México, Limusa, 1993. 339pp.
- BORDWELL, David: *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Traducción de Josexto Cerdán y Eduardo Iriarte, Barcelona, Paidós, 1995, 352pp.
- CASSETTI, Francesco y Federico De Chio. *Cómo analizar un film*. España, Paidós, 1991, 278pp.
- CHION, Michel; *Kubrick's Cinema Odyssey*. UK, BFI Publishing (Brittish Film Institute, 2001, 194pp.

- DUNCAN, Paul. *Stanley Kubrick. El poeta de la imagen. 1928-1999*. Barcelona, Taschen, 2003, 192pp.
- EAMES, John Douglas; *The MGM Story. The Complete History of Fifty-four Roaring Years*. Londres, A sundial Book, 1979, 400pp.
- ELENA, Alberto; *Ciencia, cine e historia. De Méliès a 2001*. España, Alianza editorial, 2002, 270pp.
- FIELD, Connie; “La producción cinematográfica independiente en Estados Unidos” *Cine, la otra cara*. Colección Difusión Cultural 3 Serie Cine, coord. Fernando Osorio, México, Universidad Autónoma de Puebla (UAP) 1985, 123pp.
- GASCA, Luis; *Cine y ciencia-ficción*. España, Colección textos 9, 1975, 255pp.
- GATTÉGNO, Jean; *La ciencia ficción*. México, Fondi de Cultura Económica, 1985, 138pp.
- HERR, Michael; *Kubrick*. Barcelona, España, Crónicas Anagrama No 46, traducción Damián Alou, 2000, 123pp.
- KAGAN, Norman. *Stanley Kubrick*. Barcelona, Lumen. 1972, 353pp.
- KOLKER, Robert [Ed.] *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey. New Essays*, USA. Oxford University Press, 2006, 189pp.
- LENNE, Gérard; *El cine «fantástico» y sus mitologías*, Barcelona, Anagrama, 1970, 232pp.
- MACCONNELL, Frank D; *El cine y la imaginación romántica*. Barcelona, Gustavo Gili, Colecc. Punto y Línea 1977, 203pp.
- MAXFORD, Howard; *The A-Z of Science Fiction & Fantasy Films*. London, UK, BT Batsford Ltd. 1997, 302pp.
- METZ, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Vol. I. España, Paidós Comunicaciones, Cine 133, 2002, 265pp.
- MORENO Manuel y Jordi Pont. *De King Kong a Einstein. La física en la ciencia-ficción*. Ed. Alfaomega, ediciones U.P.C. Universidad Politécnica Catalunya, 2001,
- MÜLLER, Jürgen; *Cine de los 60*. Madrid, Taschen, 639pp.
- SUSTAITA Aranda, Juan Antonio; *Análisis de la relación cuerpo ciudad en el cine de ciencia-ficción*. Tesis Maestría en Ciencias de la Comunicación, México, FCPyS, UNAM 2002.
- PÉREZ, Adolfo. *75 años del cine de ciencia-ficción*. 2da. Edición. Madrid, Ediciones Masters, 508pp.
- POLO, Juan Carlos; *Stanley Kubrick*. España, Ediciones JC Clementine 1999, 186pp.
- RIAMBAU, Esteve. *Stanley Kubrick*. 3ra edición, Madrid, Cátedra, Colecc. Signo e Imagen/Cineastas 1999, 263pp.
- ROBINSON, Frank M. *Science Fiction of the 20th Century*. New York, Collectors Press 1999, 256pp.
- ROMAGUERA, Joaquím y Homero Alsina, Fuentes y documentos del cine, Barcelona, Gili, 1980, 295pp.
- SCHOLLES, Robert y Eric S. Rabkin. *La ciencia-ficción. Historia, ciencia, perspectiva*. Madrid, Taurus, 1982, 283pp.
- STAM, Robert y Robert Burgoyne et. al. *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intercontextualidad*. España, Paidós 1999, 271pp.
- TALENS, Jenaro y Santos Zunzunegui; *Historia General del cine*. Vol. IV, España, Cátedra. Signo e Imagen 1997, 451pp.

- TELOTTE, J. P. *El cine de ciencia ficción*. Madrid, Cambridge University Press, Traducción de José Miguel Parra 2002, 278pp.
- _____, *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Films*, Illinois, USA, University of Illinois Press. Urbana and Chicago 1995, 222pp.
- THOMAS, Tony y Aubrey Solomon; *The Films of 20th Century Fox. A pictorial History*, U.S.A. The Citadel Press 1979, 459pp.
- TODOROV, Tzvetan; *Introducción a la literatura fantástica*, México, Ediciones Coyoacán. Literatura 2005, 141pp.
- TORRES, Augusto M. *El cine norteamericano en 120 películas*. España. Alianza Editorial 1992. 448pp.
- URRERO Peña, Guzmán. *El cine de ciencia ficción*. Barcelona, Royal 1994, 259pp.
- WILLIS, Jaime; *Metro-Goldwin-Mayer*, Madrid, T&B Editores 2006, 302pp.

SOBRE METODOLOGÍA Y COMPLEMENTARIA.

- ALDISS, Brian. *Los superjuguetes duran todo el verano y otras historias del futuro*. Barcelona. Plaza & Janes, 2001, 235pp.
- ALONSO, Martín. *Enciclopedia del idioma. Diccionario histórico y moderno de la lengua española. Etimológico, tecnológico, regional e hispanoamericano*. Tomo II, D-M, Ed. Aguilar, 1982, 2932pp.
- ASIMOV, Isaac; *Yo Robot*, México, Editorial Sudamericana, 2005, 373pp.
- BUNGE, Mario; *La ciencia, su método y su filosofía*. México, Grupo Patria Cultural, Nueva Imagen, 2003, 99pp.
- BRINKLEY, Alan; *Historia de Estados Unidos. Un país en formación*. 3ra. edición. México, Mc Graw Hill Interamericana, 2000, 1083pp.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, Fondo de Cultura Económica, 2006, 372pp.
- CÁRDENAS, Eyra y Diana Cahuich; *Paleoantropología. Voces de nuestro pasado*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2004, 114pp.
- CLARKE, Arthur C. *2001: Una odisea espacial*. 2da edición, Barcelona, España, Debolsillo, 2004, 236pp.
- _____. *El fin de la infancia*. España. Ediciones Minotauro 2002. 226pp.
- DUVERGER, Maurice. *Métodos de las ciencias sociales*. Barcelona, Ariel sociología., 1996, 593pp.
- FERRINI, Franco. *¿Qué es verdaderamente la ciencia-ficción?* Madrid. Doncel 1971. 175pp.
- GONZÁLEZ Reyna, Susana. *Manual de redacción e investigación documental*. 3ra edición, México, Trillas, 1986, 339pp.
- LEVIN, Harold; *The Earth Through Time*. Eight Edition. United States of America, John Wiley & Sons, INC, 2006, 115pp.
- LEWIN, Robert; *Human Evolution*. Fifth Edition. USA, Blackwell publishing 2005, 277pp.
- MENDICOA, Gloria E. *Sobre tesis y tesistas. Lecciones de enseñanza-aprendizaje*. Buenos Aires, Editorial Espacio, 2003, 220pp.
- MOLINA, Mauricio. *Cuentos de Terror. Antología de cuentos mínimos*. México, Alfaguara, 1997, 175pp.

- OCHOA Santos, Miguel Gabriel (Coord.); *Mito, filosofía y literatura en la modernidad*; México, Ediciones Plaza y Valdés, S.A. de C.V., 2003, 139pp.
- O'MAHONY, Marie. *Cyborg, the Man-Machine*. Hong Kong, Thames & Hudson 2002, 112pp.
- PADUA, Jorge; *Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales*, México, Colegio de México, 1979, 360pp.
- PARDINAS, Felipe. *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. 17ª edición, México, Siglo XXI, 1977, 188pp.
- PÉREZ Espino Efraín. *Guía para la elaboración de Marco Teórico*. México, DIF, 2003, 105pp.
- ROJAS Soriano, Raúl. *Guía para realizar investigaciones sociales*. México Colecc. Textos Universitarios UNAM, 1981, 274pp.
- SEPÚLVEDA, Luz maría. *La utopía de los seres posthumanos*. México, Fondo editorial Tierra Adentro, CONACULTA, 2004, 125pp.
- SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. 2da edición, México, Editores mexicanos unidos. Colección Literatura Universal, 1978, 262pp.
- TOFFLER, Alvin; *El shock del futuro*, España, Plaza & Janes Editores, 1993, 539pp.
- VERNE, Julio. *Viaje al centro de la Tierra*. México, Porrúa. Colecc. Sepan Cuantos, 1999.

HEMEROGRAFÍA.

- ALVARADO, Eduardo: "Los treinta de 2001." Excélsior El Búho, México, 5 julio 1998. pág. 5.
- AVILÉS Fabila, René: "2001: Odisea del espacio, la anticipación de la globalización, el triunfo de la derecha a nivel planetario y el mayor éxito místico de todos los tiempos", Excélsior, El Búho, México, 5 junio 1998. Pág. 5.
- ABELLEYRA, Angélica: "Con 2001: Odisea del espacio. Fin a la sensación de maqueta." La Jornada. México 24 julio 1989. Espectáculos.
- BERCINI, Reyes. "Ciencia-ficción: literatura y cine." MD Vol. 10 Núm 10. México octubre 1995, págs. 85- 94.
- _____ "Personaje: la perspectiva del arquetipo." Estudios cinematográficos, año 10. núm 28. CUEC. México. Septiembre-noviembre 2005. Págs. 32- 38.
- BRENNAN, Juan Arturo: "Dr. Kubrick, o cómo aprendí a preocuparme y amar la tecnología", Revista Cine Vol. 2 No 24. México, 1980. Págs. 2-14.
- CABALLERO, Jorge: "2001: Odisea del espacio se adelantó más de los 33 años que predijo y alucinó." La Jornada, Cartelera. México 13 enero 2001. Pág. 8.
- COLÍN, Dulce: "Las películas que no filmó Kubrick." El Universal, *La revista*, México 21 marzo 2005. pág. 56.
- DÍAZ Gamez, René: "Kubrick, máximo exponente del cine de ciencia ficción", Excélsior, México 27 julio 2003. Págs. 6 y 8.
- DPA "Catalogado como uno de los directores más pedantes, Stanley Kubrick cumplirá 60 años." *El Herald*, 22 de julio 1988.
- GUTIÉRREZ Fuentes, David: "2001 y el yo de las computadoras en un mundo fetiche", Excélsior, El Búho, México, 5 julio 1998. Pág. 4.
- GRANT, Ronald: "Resident Phantoms. Stanley Kubrick, 1928-99." Sight and Sound, Vol. 9. E.U.A. Septiembre 1999. Págs. 9-27.
- JUÁREZ, Carlos: "2001: Odisea del espacio, de Kubrick. Hacia un nuevo siglo."

- Excélsior. México 16 diciembre 2001. Arena 13.
- KRAUTHAUSEN, Ciro: "La ambición visual de Stanley Kubrick." El país. La Cultura. España. 1 abril 2004. Pág. 53.
- MAZA Bustamante, Verónica: "Arthur C. Clarke ¿El fin de la odisea?" Diario Milenio. México 17 diciembre 2001 Pág. 51.
- MCKEE, Robert: "Estructura y personaje." Estudios cinematográficos, año 10. núm 28. CUEC. México. Septiembre-noviembre 2005. Págs. 9- 21.
- MARTÍNEZ Estrada, Sergio: "El resplandor de Kubrick" Unomásuno, México 7 marzo 2005. La cultura Pág. 27.
- MARTÍNEZ Rojas, Andrés: "Distinto, pero al fin llega el 2001 filmado por Kubrick." El Universal, México 31 diciembre 2000. Cultura 2.
- MEDINA De la Serna. Rafael: "Acotaciones sobre un género incomprendido: la ciencia-ficción", Revista Cine, Vol.1 No8 México, septiembre 1978. Págs 7-16.
- MERINO, Ma. Eugenia: "Cuando el futuro nos alcance." Excélsior, El Búho, México 5 julio 1998. pág. 4.
- MILLER, Crispin: "2001: A Cold Descent." Sight and Sound. Vol. 4 Núm 1 enero 1994. Págs. 18-28.
- MOLINA Foix, Vicente: "El director exquisito", El País. España, 6 marzo 2005. Pág. 54.
- PEREDO, Mauricio: "2001: el año descrito, filmado y hecho historia por kubrick." El Herald de México, 10 enero 2001. Escaparate, pág. 1.
- POHLENZ, Ricardo: "2001: un futuro pospuesto" Reforma, Primera Fila, México 14 diciembre 2001. Pág. 20
- Pollack, Sydney: "Kubrick, l' Homme Qui Savait Tout." Cahiers du Cinema. 539. Francia, octubre 1999, pág. 6-8.
- QUINTERO, Jesús: "2001: Una odisea espacial cumple 30 años y es aún magnífica muestra del cine como una obra visual", La Crónica. México 9 de noviembre de 1998, pág. 51.
- _____ "¿Y qué hicieron los actores de 2001: Odisea del espacio?" La Crónica. México 4 enero 2001, Espectáculos 16.
- ROSAS, Liliana: "Una vida en la vida de" Reforma 24 marzo 2002. Gente! 2-E
- ROSE, Steve: "Spielberg, un digno sucesor de Kubrick." El Universal, México 22 mayo 2000. E1.
- SAADA, Nicolas: "Eyes Wide Shut de Stanley Kubrick." Cahiers du cinema. 538. Francia, septiembre 1999, págs. 31-39.
- VERNIERE, James: "La odisea, vigente 32 años después", El Universal, México, 24 febrero 2001. Págs 1E.
- ZAMARRITA, Adán. "Métodos para la creación de personajes: Jean-Claude Carrière – Pascal Bonitzer y Syd Field, a examen." Estudios cinematográficos, año 10. núm CUEC. México. 28. Septiembre-noviembre 2005. Págs. 39- 44.
- ZAMORANO, Enrique: "Los grandes realizadores. 2001: Odisea del espacio de Stanley Kubrick (1928.1999)" Política. La vida y la cultra en México y el mundo. Núm 46 del 10 al 16 diciembre 2001, pág. 14.
- "Stanley Kubrick rompe con los condicionamientos de Hollywood. *El Nacional*. 26 de julio 1988.

FILMOGRAFÍA.

CORPUS DE ANÁLISIS.

2001: Odisea del espacio [2001: A Space Odyssey] (1968)

MGM. Director y Productor: Stanley Kubrick. Guión: Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke. Fotografía: Geoffrey Unsworth. Edición: Ray Lovejoy. Música: Efectos Especiales: Stanley Kubrick Reparto: Keir Dullea/ Gary Lockwood/ William Silvestre/ Daniel Richter. 148 min.

Barbarella (1968)

Paramount Pictures. Director: Roger Vadim. Productor: Dino de Laurentiis Guión: Ferry Southern/ Roger Vadim, basado en Jean Claude Forest. Fotografía: Claude Rendir Edición: Victoria Mercantan Música: Bob Crece/ Charles Fox. Reparto: Jane Fonda/ John Phillip Law/ Anita Pallenberg/ Milo O'Shea. 98 min.

The Children of the Damned (1963)

MGM. Director: Anton M. Leader. Productor: Lawrence P. Bachmann. Guión: John Briley. Fotografía: David Boston. Edición: Ernest Walter. Música: Ron Goodwin. Reparto: Ian Hendry/ Alan Badel/ Barbara Ferris/ Alfred Burke. 89min. 18seg.

La guerra de los mundos [The War of the Worlds] (1953)

Paramount Pictures. Director: Byron Haskin. Productor: George Pal. Guión: Barré Lyndon. Basado en H.G. Wells. Fotografía: George Barnes. Edición: Everett Douglas. Música: Leith Stevens. Reparto: Gene Barry/ Ann Robinson/ Les Tremayne/ Bob Carnthavaite. 85'21".

The Illustrated Man (1968)

Warner Bros. Director: Jack Smigth. Productor: Howard B. Kreitsek/ Ted Mann. Guión: Howard B. Kreitsek. Fotografía: Philip Lathrop. Edición: Archie Marshek. Música: Jerry Goldsmith. Reparto: Rod Steiger/ Claire Bloom/ Robert Drivas/ Don Dubbins. 103min. 03seg.

La máquina del tiempo [The Time Machine] (1960)

MGM. Director y Productor: George Pal. Guión: David Duncan, basada en H.G. Wells.
Fotografía: Paul C. Vogel. Edición: George Tomasini. Música: Russel Garcia.
Reparto: Rod Taylor/ Alan Young/ Yvette Mimieux/ Sebastián Cabot. 102min.
29seg.

El planeta de los simios [Planet of the Apes] (1968)

Director: Franklin J. Schaffner. Productor: Arthur R. Jacobs. Guión: Michael Wilson/ Rod Serling, basados en la novela de Pierre Boulle. Fotografía: Leon Shamroy. Edición: Hugo S. Fowler. Reparto: Charlton Heston/ Kim Hunter/ Roddy McDowall/ Mauria Evans. 111 min.

Los primeros en la Luna. [First Men in the Moon] (1964)

Columbia Pictures Corporation. Director: Nathan Juran. Productor: Charles H. Schneer
Guión: Nigel Kneale & Jan Read, basada en H.G. Wells. Fotografía: Wilkie Cooper. Edición: Maurice Rootes. Música: Laurie Johnson. Reparto: Edward Judd/ Martha Hyer/ Lionel Jeffries/ Milles Malleison.

El profesor chiflado [The Nutty Professor] (1963)

Paramount. Director: Jerry Lewis Productor: Ernest D. Glucksman. Guión: Jerry Lewis/ Hill Richmond. Fotografía: W. Wallace Kelley. Edición: John Woodcock. Música: Louis Yule Brown/ Walter Scharf. Reparto: Jerry Lewis/ Stella Stevens/ Del Moore/ Kathleen Freeman. 107min. 18seg.

El pueblo de los malditos [Village of the Damned] (1960)

MGM. Director: Wolf Rilla. Productor: Ronald Kinnoch. Guión: Stirling Silliphant/ Wolf Rilla/ George Barclay, basada en la novela de "The Midwich Cucos" de John Wyndham. Fotografía: Geoffrey Faithfull. Edición: Gordon Hales. Música: Ron Goodwi. Reparto: George Sanders/ Barbara Shelley/ Michael Gwynn/ Lawrence Naismith. 77 min.

They Saved Hitler's Brain (1963)

Crown Internacional Pictures. Director: David Bradley. Productor: Carl Edwards.
Fotografía: Stanley Cortez. Edición: Alan Marks. Reparto: Audrey Caire/ Walter Stocker/ Carlos Rivas/ John Itolland.

THX 1138 (1969)

Warner Bros. Director: George Lucas. Productor: Lawrence Sturhahn. Guión: George Lucas/ Walter Murch. Fotografía: David Myers/ Albert Kihn. Edición: George Lucas. Música: Lalo Schifrin. Reparto: Donald Pleasence/ Robert Duval/ Don Pedro Colley/ Maggie McOmie. 88min. 22seg.

Viaje al fondo del mar [Voyage to the Bottom of the Sea] (1961)

20th Century Fox. Director y Productor: Irwin Allen. Guión: Irwin Allen/ Charles

Bennett. Fotografía: Winton Hoch. Edición: George Boemler. Música: Paul Sawtell/ Bert Schefter. Reparto: Walter Pidgeon/ Joan Fontaine/ Barbara Eden/ Meter Lorre. 104min. 42seg.

El viaje fantástico [Fantastic Voyage] (1966)

20th Century Fox. Director:Richard Fleischer. Productor: Saul David. Guión: Harry Kleiner, argumento de David Duncan de la novela de Otto Klement y Jay Lewis Bixby. Fotografía: Ernest Lazslo. Edición: William B. Murphy. Música: Leonard Rosenman. Reparto: Steven Boyd/ Raquel Welch/ Edmond O'Brian/ Donald Pleasence. 100min.

Un millón de años antes de Cristo [One Million Years B.C.] (1966)

20th Century Fox. Director: Don Chaffey. Productor y Guión: Michael Carreras. Fotografía: Wilkie Cooper. Edición: Tom Simpson. Música: Mario Nascimbene. Reparto: Raquel Welch/ John Richardson/ Percy Herbert/ Robert Brown. 91min. 41seg.

The Wasp Woman. (1960)

Tree Line Films. Director y Productor: Roger Corman. Guión: Leo Gordon. Basada en la historia de Kinta Zertuche. Fotografía: Harry C. Newman. Edición: Darlo Lodato. Música: Fred Katz. Reparto: Susan Cabot/ Fred Easley/ Barboura Morris/ William Roerick. 72min. 28seg.

Voyage to the Planet of Prehistoric Woman (1968)

Tree Line Films. Director: Derek Thomas. Productor: Norman D. Wells Guión: Henry Ney. Fotografía: Fleming Olsen. Edición: Bob Collins. Música: Keith Benjamín. Reparto: Namie Van Doren/ Mary Marr/ Paige Lee/ Aldo Romani. 80min.

COMPLEMENTARIAS.

El Abismo [The Abyss] (1989)

Lightstorm Entertainment/ pacific Western/ 20th Century Fox. Dir. James Cameron. Prod. Gele Anne Hurd. Fotografía: Mikael Salomon. Reparto: Ed Harris/ Mary Elizabeth Mastrantonio/ michale Biehn. 140min.

Alien, el octavo pasajero. [Alien] (1979)

Brandywine/ 20th Century Fox. Dir. Ridley Scott. Prod. Gordon Carrol. Guión: Dan O' Bannon. Fotografía: Dereck Vanlint. Montaje: Terry Rawlings. Música: Jerry Goldsmith. Reparto: Tom Skerritt/ Sigourney Weaver/ Ian Holm. 116min.

Alien. El Regreso. [Aliens] (1986)

Brandywine/ 20th century Fox. Dir. James Cameron. Prod. Gale Anne Hurd. Fotografía: Adrian Biddle. Música: James Horner. Reparto: Sigourney Weaver/ Michael Biehn/ paul Reiser. 154min.

Blade Runner (1982)

Ladd Co./ Warner Bros. Dir: Ridley Scott. Guión: Hampton Fanchen, David Peoples (basado en el cuento de Philip K. Dick “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?” Fotografía: Jordan Cronenweth. Reparto: Harrison Ford/ Rutger Hauer/ Sean Young/ Edward James Olmos. 124 min.

Brazil (1984)

Universal. Dir. Terry Gilliam. Prod. Arnon Milchan. Fotografía: Roger Pratt. Montaje: Julian Doyle Música: Michael Kamen. Reparto: Jonathan Pryce/ Kim Greist/ Robert De Niro.

El coloso de Nueva York [The Colossus of New York] (1958)

Paramount. Dir. Eugene Lourie. Prod. William Alland. Guión: Thelma Schnee. Fotografía: John F. Warren. Edición: Floyd Knudtson. Reparto: Ross Martin/ Mala Powers/ Otto Kruger. 70 min.

La cosa [The Thing] (1982)

Turman-Foster Co./ Univesal. Dir. John Carpenter. Prod. Stuart Cohen. Guión: Bill Lancaster. Reparto: Kurt Russell/ Wilford Brimley/ Richard Dysart. 127min.

Cocoon (1985)

Zanuck/ Brown Prods./ 20th Century Fox. Dir. Ron Howard. Guión: Tom Benedek. Fotografía: Donald Peterman. Montaje: Daniel P. Hanley. Reparto: Don Ameche/ Wilford Brimley/ Hume Cronyn. 117min.

Cuando el destino nos alcance [Soylent Green] (1973)

MGM. Dir: Richard Fleischer. Prod: Walter Seltzer. Guión: Stanley G. Greenberg. Fotografía: Richard Kline. Montaje: Samuel E. Bentley. Reparto: Charlton Heston/ Edward G. Robinson/ Whit Bissell. 95 min.

Depredador [Depredator] (1987)

Amercent/ American Entertainment Parttners/ 20th Century Fox. Dir. John McTiernan. Guión: James E. y John C. Thomas. Fotografía: Donald McAlpine. Montaje: Mark Helfrich. Reparto: Arnold Schwarzenegger/ Jesse Ventura/ Carl Weathers. 106min.

Doce monos [Tewlve Monkeys] (1996)

Atlas Ent./ Clasico/ Universal. Dir. Terry Gillian. Prod: Lloyd Phillips. Guión: David Peoples. Fotografía: Roger Pratt. Montaje: Mick Andsley. Reparto: bruce Willis/ Brad Pitt/ Madeleine Stowe. 131min.

Encuentros cercanos del tercer tipo [Close Encounters of the Third Kind] (1977)

EMI/ Columbia. Dir. y guión: Steven Spielberg. Prod. Julia and Michael Phillips. Fotografía: Bill Butler. Edición: Michael Kahn. Música: John Williams. Reparto: Richard Dreyfuss/ Teri Garr/ François Truffaut/ Bob Balaban. 135min.

Fahrenheit 451 (1967)

Anglo Enterprises. Dir. François Truffaut. Prod. Lewis Allen. Basada en la novela homónima de Ray Bradbury. Fotografía: Nicolas Roeg. Montaje: Thom Noble. Reparto: Oscar Werner/ Julie Christie/ Cyril Cusack. 112min.

Gattaca (1997)

Columbia/ Jersey. Dir. y guión: Andrew Niccol. Fotografía: Slavomir Idziak. Edición: Lisa Zeno. Reparto: Ethan Hawke/ Uma Thurman/ Gore Vidal/ Jude Law. 101 min.

La guerra de las galaxias [Star Wars] (1977)

20th Century Fox. Dir. y guión: George Lucas. Prod: Gary Kurtz. Fotografía: gilbert Taylor. Montaje: Paul Hirsch. Música: John Williams. Reparto: Mark Hamill/ Harrison Ford/ Carrie Fisher/ Alec Guinness. 121 min.

La guerra de los mundos [War of the Worlds] (1953)

Paramount Pictures. Dir. Byron Haskin. Prod. George Pal. Argumento H.G. Wells. Fotografía: George Barnes. Música: Leith Stevens. Montaje: Everett Douglas. Reparto: Gener Barry/ Ann Robinson/ Lewis Martin. 85min.

La guerra de los mundos [War of the Worlds] (2005)

Paramount Pictures Dir. Steven Spielberg. Prod. Kathleen Kennedy. Guión: Josh Friedman. Fotografía: Januz Kaminski. Montaje: Michael Kahn. Música: John Williams. Reparto: Tom Cruise/ Dakota Fanning/ Miranda Otto. 116min.

El hombre invisible [The Invisible Man] (1933)

Universal. Dir. James Whale. Prod. Carl Laemmie. Guión: R.C. Sherfiff, basado en la novela homónima de G. H. Wells. Fotografía: Arthur Edeson. Montaje: Ted J. Kent. Reparto: Claude Rains/ Gloria Stuart/ Henry Travers. 71min.

El hombre sin sombra [Hollow Man] (2000)

Columbia Pictures. Dir. Paul Verhoeven. Guión: Andrew Marlow. Fotografía: Jost Vacano. Música: Jerry Goldsmith. Reparto: Elizabeth Shue/ Kevin Bacon/ Josh Brolin. 112min.

El imperio contraataca [The Empire Strikes Back] (1980)

Lucasfilm/ 20th century Fox. Dir. Irvin Kershner. Prod. Gary Kurtz. Guión: Leigh Brackett. Fotografía: Peter Suschitzky. Montaje: Paul Hirsch. Música: John Williams. Reparto: Mark Hamill/ Harrison Ford/ Carrie Fisher. 124 min.

Inteligencia Artificial [A.I.] (2001)

Warner Bros. Dir. Steven Spielberg. Argumento basado en cuento de Brian Aldiss. Fotografía: Janusz Kaminski. Montaje: Michael Kahn. Música: John Williams. Reparto: Haley Joel Osment/ Jude Law/ Frances O' Connor. 146min.

It Came from Another Space (1953)

Universal- International. Dir. Jack Arnold. Guión: Harry Essex. Fotografía: Clifford Stine. Montaje: Paul Weatherwax. Reparto: Richard Carlson/ Barbara Rush/ Charles Drake. 81 min.

Mars Attack! (1996)

Warner Bros. Dir. y Prod. Tim Burton. Guión; Len Brown. Fotografía: Peter Suschitzky. Montaje: Chris Lebenzon. Música: Danny Elfman. Reparto: Jack Nicholson/ Glenn Close/Annette Bening. 106min.

Matrix (1999)

Groucho II Film Ptnrshp/ Village Roadshow/ Warner Bros. Dir. y guión: Andy y Larry Wachowski. Prod.: Joel Silver. Fotografía: Bill Pope. Montaje: Zach Staenberg. Reparto: Keanu Reeves/ Laurence Fishburne/ Carrie- Anne Moss. 136 min.

Matrix recargado [Matrix Reloaded] (2003)

Groucho II Film Ptnrshp/ Village Roadshow/ Warner Bros. Dir. y guión: Andy y Larry Wachowski. Prod. Joel Silver. Fotografía: Bill Pope. Montaje: Zach Staenberg. Reparto: Keanu Reeves/ Laurence Fishburne/ Carrie- Anne Moss. 138 min.

Matrix revoluciones [Matrix Revolutions] (2003)

Groucho II Film Ptnrshp/ Village Roadshow/ Warner Bros. Dir. y guión: Andy y Larry Wachowski. Prod. Joel Silver. Fotografía: Bill Pope. Montaje: Zach Staenberg. Reparto: Keanu Reeves/ Laurence Fishburne/ Carrie- Anne Moss. 136 min.

Metropolis (1926)

Universum film/ UFA. Dir. Guión: Fritz Lang. Música: Gottfried Huppertz. Fotografía: Karl Freund. Reparto: Alfred Abel/ Brigitte Helms/ Gustav Froehlich. 147min.

Mil novecientos ochenta y cuatro [Nineteen Eighty-four] (1984)

Umbrella-Rosenblum Films. Dir. Richard Radford. Basada en la novela de George Orwell. Prod. Simon Perry. Fotografía: Roger Deakins. Montaje: Tom Priestley. Música: Dominic Muldowney. Reparto: John Hurt/ Richard Burton/ Suzanna Hamilton. 113min.

La mosca [The Fly] (1986)

20th Century Fox. Dir: Kurt Neumann. Guión: James Cavell. Fotografía: Karl Struss. Montaje: Ronald Sanders. Reparto: Jeff Goldblum/ Geena Davis/ John Getz. 100min.

Parque Jurásico [Jurassic Park] (1993)

Amblin/ Universal. Director: Steven Spielberg. Productor: Kathleen Kennedy. Guión:

- Michael Crichton. Fotografía: Dean Cundey. Montaje: Michael Kahn. Música: John Williams. Reparto: Sam Neil/ Laura Dern/ Jeff Goldblum. 127 min.
- Plan 9 from Outer Space* (1956)
APJA/20th Century Fox. Dir. y guión: Edward D. Wood. Fotografía: William C. Thompson. Reparto: John Breckinridge/ Tor Johnson/ Bela Lugosi. 78 min.
- Planeta prohibido [Forbidden Planet]* (1956)
MGM. Dir.: Fred McLeod Wilcox. Prod. Nicholas Nayfack. Guión: Cyril Hume. Fotografía: George Folsey. Reparto: Walter Pidgeon/ Leslie Nielsen/ Anne Francis. 98 min.
- Pi, El orden del caos [Pi]* (1998)
Harvest Filmworks. Dir. Guión: Darren Aronofsky. Prod. Eric Watson. Fotografía: Matthew Libatique. Montaje: Oren Sarch. Música: Clint Mansell. Reparto: Sean Gullette/ Mark Margolis/ Ben Sherkman
- El quinto elemento [The Fifth Element]* (1997)
Gaumont/ Columbia. Dir: Luc Besson. Prod. Iain Smith. Fotografía: Thierry Arbogast. Montaje: Sylvie Landen. Reparto: Bruce Willis/ Gary Oldman/ Milla Jovovich. 126min.
- El retorno del Jedi [Return of Jedi]* (1983)
Lucasfilm/ 20th Century Fox. Dir. Richard Marquand. Productor: Jim Bloom. Guión: George Lucas. Fotografía: Alan Hume. Montaje: Sean Barton. Música: John Williams. Reparto: Mark Hamill/ Harrison Ford/ Carrie Fisher.
- Robocop* (1987)
Dir. Paul Verhoeven. Prod. Arne Schmidt. Guión: Edward Neumeier. Fotografía: Sol Negrin. Edición: Frank J. Urioste. Música: Basil Poledouris. Reparto: Peter Weller/ Nancy Allen/ Daniel O'Herlihy. 102min.
- Star Wars. Episodio 1. La amenaza fantasma [Star Wars: Episode I-The Phantom Menace]* (1999)
Lucasfilm/ 20th Century Fox. Dir. George Lucas. Prod. Rick McCallum. Música: John Williams. Fotografía: David Tattersall. Montaje: Ben Burtt. Reparto: Liam Neeson, Ewan McGregor/ Natalie Portman. 136min.
- Star Wars. Episodio II. El ataque de los clones [Star Wars: Episode II-Attack of the Clones]* (2002)
Lucasfilm/ 20th Century Fox. Dir. George Lucas. Prod. Rick McCallum. Música: John Williams. Fotografía: David Tattersall. Montaje: Ben Burtt. Reparto: Ewan McGregor/ Natalie Portman/Hayden Christensen. 142min.
- Star Wars. Episodio III. La venganza de los Sith [Star Wars: Episode III-Revenge of the Sith]* (2005)
Lucasfilm/ 20th Century Fox. Dir. George Lucas. Prod. Rick McCallum. Música: John

- Williams. Fotografía: David Tattersall. Montaje: ben Burt. Reparto: Liam Neeson, Ewan McGregor/ Natalie Portman. 140min.
- Terminator* (1984)
Hemdale. Dir. James Cameron. Prod. Gale Anne Hurd. Fotografía: Adam Greenberg. Reparto: Arnold Schwarzenegger/ Linda Hamilton/ Michael Biehn. 108 min.
- Terminator 2. El juicio final [Terminator 2. Judgment Day]*(1991)
Carolco/ Le Studio Canal/ Lighthstorm Entertainment. Dir. Prod. Guión: James Cameron. Reparto: Arnold Schwarzenegger/ Linda Hamilton/ Edward Furlong. 135 min.
- Terminator 3. La rebelión de las máquinas. [Terminator 3. Rise of the Machine]* (2003)
Columbia Pictures. Dir. Jonathan Mostow. Prod. Mario Kassar. Guión: John D. Brancato. Música: Marco Beltrami. Fotografía: Don Burgess. Montaje: Nicolas de Toth. Reparto: Arnold Schwarzenegger/ Nick Stahl/ Kristanna Loken. 109min.
- Tron* (1982)
Lisberger/ Walt Disney. Dir. Steven Lisberger. Prod. Donald Kushner. Fotografía: Bruce Logan. Montaje: Jeff Gourson. Música: Wendy Carlos. Reparto: Jeff Bridges/ Bruce Boxleitner/ David Warner.
- Ultimátum a la Tierra [The Day Earth Stood Still]* (1951)
20th Century Fox. Dir. Robert Wise. Prod. Julian Blaustein. Guión: Edmund North. Fotografía: Leo Tover. Música: Bernard Herrmann. Montaje: William Reynolds. Reparto: Michael Rennie/ Patricia Neal/ Sam Jaffe. 92 min.
- El único [The One]* (2001)
Revolution Studios. Dir. James Wong. Prod. Glen Morgan. Fotografía: Robert McLachlan. Montaje: James Coblenz. Música: Trevor Rabin. Reparto: Jet Li/ Carla Gugino/ Delroy Lindo.
- Un mundo feliz [Brave New World]* (1980)
Universal. Dir. Leslie Libman y Larry Williams. Prod. Michael Joyce. Guión: Dan Mazur. Fotografía: Ron Garcia. Montaje: Cindy Mollo. Música: Daniel Licht. Reparto: Peter Gallagher/ Leonard Nimoy/ Tim Guinee.
- El vengador del futuro [Total Recall]* (1990)
Tristar/ Carolco. Dir. Paul Verhoeven. Productor y guión: Ronald Shusett/ Dan O'Bannon. Fotografía: Jost Vacano. Edición: Frank J. Urioste. Música: Gerry Goldsmith. Reparto: Arnold Schwarzenegger/ Rachel Ticotin/ Sharon Stone/ Michael Ironside/ Ronny Cox. 114 min.
- Viaje a la luna [Le Voyage Dans la Lune]* (1903)
Landmarks. Dir. George Méliès. Fotografía: Lucien Tainguy. Reparto: George Méliès/ Víctor André/ Bleutte Bernon. 3min.

Videodrome (1982)

Famous Players/ Filmplan. Dir. David Cronenberg. Prod. Claude Heroux. Fotografía: Mark Irwin. Montaje: Ron Sanders. Reparto: James Woods/ Sonja Smits/ Deborah Harry. 87 min.

Volver al futuro [Back to the Future] (1985)

Amblin Ent. / MCA/ Universal. Dir. Robert Zemeckis. Prod. Neil Canton. Guión: Zemeckis y Gale. Fotografía: Dean Cundey. Montaje: Harry Keramidas. Reparto: Michael J. Fox/ Christopher Lloyd/ Crispin Glover. 116min.

Volver al futuro II [Back to the Future II] (1989)

Amblin Ent. / MCA/ Universal. Dir. Robert Zemeckis. Prod. Neil Canton. Guión: Bob Gale. Fotografía: Dean Cundey. Montaje: Harry Keramidas. Reparto: Michael J. Fox/ Christopher Lloyd/ Lia Thompson. 108min.

Volver al futuro III [Back to the Future III] (1990)

Amblin Ent. / MCA/ Universal. Dir. Robert Zemeckis. Prod. Neil Canton. Guión: Bob Gale. Fotografía: Dean Cundey. Montaje: Harry Keramidas. Reparto: Michael J. Fox/ Christopher Lloyd/ Mary Steenburgen. 108min.

WALL-E (2008)

Pixar/ Walt Disney. Dir. Andrew Stanton. Prod. Jim Moris. Guión: Peter Docter. Edición: Stephen Schaffer/ Música: Thomas Newman. Reparto: Ben Burtt/ Elissa Knight/ Jeff Garlin. 98min.

Woman in the moon [Frau im Mond] (1929)

Fritz Lang Film. Dir. Fritz Lang. Guión: Hermann Oberth. Fotografía: Curt Courant. Música: Jon Mirsalis. Reparto: Willy Fritsch/ Gerda Maurus/ Klaus Pohl. 156min.

Yo, robot [I, Robot] (2004)

20th Century Fox. Dir. Alex Proyas. Guión: Jeff Vintar. Basada en la novela homónima de Issac Asimov. Música: Trevor James. Reparto: Will Smith/ Bradget Moynaham/ James Cromwell. 115min.