

Re cuer dos **F** del Futuro



EL AMANECEER

DEL HOMBRE

ALBERTO CHIMAL*

A la memoria de Stanley Kubrick

I

En 1964, el cineasta Stanley Kubrick se reunió con Arthur C. Clarke, un autor de ciencia ficción famoso por su estilo *duro* —es decir, apegado estrictamente a los conocimientos científicos disponibles¹— al construir sus especulaciones sobre el futuro. Kubrick había leído *El centinela*, un cuento de Clarke, y le había gustado tanto que deseaba hacer, con base en él, la “proverbial buena película de ciencia ficción”. Clarke aceptó escribir el guión junto con Kubrick y asistirlo durante la producción; además, haría la versión novelada de la película. Los dos tendrían plena libertad: Kubrick había firmado un contrato con la Metro-Goldwyn Mayer que lo libraba de restricciones de tiempo y de la injerencia del estudio y de sus estrellas, de modo que no se repitieran los problemas que había tenido con *Espartaco*, su última película (cuyo protagonista y productor, Kirk Douglas, se había entrometido constantemente en el trabajo de Kubrick).

Cuatro años más tarde, la película *2001: Odisea del espacio*² fue estrenada en todo el mundo. Había sido filmada por Kubrick en Super-Panavision (el formato más grande que se ha creado para la proyección cinematográfica) y pensada para ser una experiencia de “inmersión sensorial” por sus encargados de efectos especiales. Lo era, y no sólo por sus imágenes sorprendentes. Su argumento tenía muy poco que ver con lo que hasta entonces se había llamado “cine de ciencia ficción”, y cuyos iconos más reconocibles eran las maquetas de George Pal, los héroes a la Flash Gordon, los monstruos alienígenas y las “damiselas en desgracia” a las que perseguían.

Sin embargo, *2001* no sólo redefinió un género: también fue un punto culminante en la obra de sus autores, y marcó la llegada a una cumbre que la ficción especulativa no ha podido volver a alcanzar. La película fue un signo más de la crisis, no sólo de la ciencia ficción (CF) sino de toda la cultura occidental, que comenzó a verse a fines de los sesenta.

*Teléfono y fax: (5) 286 04 15. Correo electrónico: albertochimal@yahoo.com

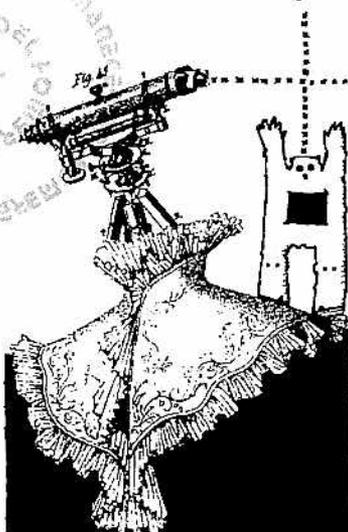
1. Clarke, además, fue el inventor del satélite de comunicaciones, sobre el que especuló en un artículo publicado a fines de los cincuenta; años después, la empresa Intelsat y otras compañías de telecomunicaciones pusieron en práctica su idea y, como Clarke no la había patentado, pudieron volverse millonarias y no pagarle más que una bonificación simbólica.
2. *2001: a Space Odyssey* (Metro-Goldwyn Mayer, 1968). Dirección y producción: Stanley Kubrick. Guión: Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke. Edición: Ray Lovejoy. Diseño de efectos visuales: Stanley Kubrick. Principales intérpretes: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Douglas Rain.

II

El centinela, de Clarke, refiere el hallazgo de un artefacto extraterrestre, enterrado en la Luna durante millones de años (desde antes de la aparición de la especie humana!), que al ser expuesto a la luz del sol emite una poderosa señal de radio. Es una alarma, tal vez concebida para avisar del surgimiento de la tecnología en el sistema solar, y los seres humanos la disparan. Kubrick y Clarke expandieron esta historia hacia el pasado y el futuro: el artefacto (que en la versión cinematográfica se transformó en un monolito negro, una suerte de enorme losa de obsidiana) aparece primero en tiempos prehistóricos, e influye en el pensamiento de un grupo de homínidos, a los que “inspira”, de forma misteriosa, la idea de crear armas y herramientas. Luego, en el año 2001, después de que el monolito lanza su llamado, una nave terrestre, la *Discovery*, es enviada a investigar el destino de la señal: el planeta Júpiter.

El objeto verdadero de la misión se mantiene en secreto, y aun los pilotos de la nave, David Bowman y Frank Poole, lo ignoran. La computadora de a bordo, HAL 9000, prodigio de la inteligencia artificial que puede “pasar con facilidad la Prueba de Turing³” y es el verdadero cerebro y sistema nervioso de la nave, tiene instrucciones de no decirles nada; no es necesario: tres astronautas en hibernación,⁴ que despertarán hasta que la nave llegue a Júpiter, son los verdaderos especialistas, entrenados para intentar hacer contacto con los extraterrestres.

Sin embargo, a medio viaje, por razones poco cla-



ras en la película, HAL comienza a actuar de manera extraña: hace comentarios ambiguos, comete errores, que atribuye mordazmente a sus compañeros humanos... Cuando éstos pretenden hacer caso de sus indicaciones, y Poole sale a efectuar una reparación aparentemente inútil, HAL lo ataca. Bowman sale a rescatarlo en una cápsula y lo encuentra muerto. Al volver con el cadáver a la *Discovery*, HAL, que ha asesinado a los otros tres astronautas indefensos, se niega a dejarlo entrar. Bowman debe usar, con gran peligro, una escotilla de emergencia, y desconectar a HAL. Entonces queda solo, como ningún hombre antes que él en la historia humana, y a su llegada a Júpiter debe enfrentar sin ayuda a un segundo monolito, que flota entre las lunas del planeta.

Además de la notoria ausencia de alienígenas verdes, cohetes de metal pulido, batallas con espadas o pistolas de rayos y heroínas en apuros, *2001* tampoco tiene interludios explicativos como los que ofrecen muchas obras de CF *dura*. Clarke introduce algunos en la novela,⁵ y entre ellos uno crucial, pero Kubrick, además de suprimir varios minutos en blanco y negro que hacían de prólogo, se empeñó en reducir al mínimo el diálogo y hasta el sonido: las secuencias en el vacío del espacio, de modo totalmente plausible, son mudas o tienen como único fondo la música de Aram Khatchaturian, Johann Strauss o Richard Strauss.

Del mismo modo, en el último cuarto de la película, tras la “muerte” de HAL, no se escucha sino la música del húngaro Györgi Lygeti, cuyas obras microtonales son

3. Llamada así en honor de Alan Turing, quien la propuso como una medida mínima de eficacia de los sistemas que pretendieran reproducir el pensamiento humano. Para pasar la prueba, la máquina debía ser capaz de conversar inteligiblemente con un ser humano, fuera a través de una pantalla o un teletipo o mediante un sintetizador de voz, *sin que el ser humano pudiera distinguirla de otro humano*. Turing propuso, como ejemplo de una conversación aceptable, una discusión sobre poemas de Shakespeare, en la que se incluye el examen de una metáfora y de la escansión de un par de versos.
4. La hibernación artificialmente inducida, un tema de especulación ahora dejado de lado (al menos, en la casi totalidad de la CF), es la posibilidad de reducir el nivel del metabolismo y la temperatura del cuerpo humano para minimizar su deterioro, y sus necesidades, durante un periodo prolongado de tiempo. Clarke, como todos los autores de CF “dura” de los años cincuenta y sesenta, era muy consciente de las distancias entre los planetas, y de la gran cantidad de suministros que requeriría una expedición tripulada a Júpiter (que, aun con la tecnología moderna, no podría durar menos de cuatro o cinco años).
5. El más importante, tras el que se menciona arriba, explica el comportamiento de HAL: diseñado para “no ocultar ni distorsionar información”, fue instruido por el gobierno para no revelar el objeto de la misión a Poole y Bowman. Esto, según Clarke, le ocasionó un conflicto irresoluble, que se complicó con neurosis y accesos de paranoia y terminó por enloquecerlo.

usadas por Kubrick para aludir a la acción de inteligencias inhumanas. Cuando Bowman se acerca al monolito, su cápsula es *arrebataada*: de pronto está en un túnel de luz, rodeada por voces y sonidos escalofriantes, y el túnel la conduce a una serie de paisajes del espacio, tan vastos que su escala no puede medirse, y a la superficie de varios planetas. Pero el término del viaje es aún más sorprendente: la cápsula aparece en una habitación, en la que Bowman envejece, solo.

Al fin, cuando es un anciano y está a punto de morir, el monolito aparece una vez más. Bowman trata de tocarlo. Y es transformado en un bebé, un recién nacido dentro de una esfera luminosa, que es devuelto a la Tierra en un parpadeo. Desde lo alto, mientras se escucha el comienzo del poema sinfónico *Así hablaba Zaratustra* de Richard Strauss, el bebé observa el mundo. Luego, lentamente, se vuelve a los espectadores.

III

He aquí la explicación crucial que Kubrick no incluyó en *2001*. Según Clarke, la película es un episodio de una historia aún más vasta: la de una especie extraterrestre, millones de años más antigua que la humana, dedicada a buscar y estimular el surgimiento de la inteligencia en toda la galaxia. Responsables de los monolitos, y de muchas de las maravillas vistas por Bowman, los miembros de esa especie continuaron su evolución más allá de sus cuerpos naturales, e incluso de la materia: convertidos en seres de pensamiento puro, "semejantes a los dioses", son las presencias vastas e invisibles a las que Kubrick sólo alude en la película, y que en todo momento cuidan de Bowman. El astronauta es elegido para pasar a una nueva forma de existencia.

Esto ha provocado numerosos debates entre críticos que hubieran preferido una película "más accesible" y otros que admiran su construcción lacónica, con abundantes disolvencias a negro y cortes abruptos. Pero ambos grupos acostumbra a mencionar otro recurso habitual de Kubrick: sus metáforas, que en *2001* dan por resultado varias de las secuencias más memorables de la historia del cine:

1. Cuando el jefe de los *subhumanos mejorados* por el monolito encabeza un ataque contra una tribu enemiga, arroja al aire el hueso con el que acaba de matar al líder de esa tribu. El hueso asciende, baja dando vueltas y de pronto, en una elipsis de cuatro millones de años, se convierte en una nave en el espacio. El corte resume toda la historia humana como la historia de los constructores de herramientas.

2. Casi siempre, los astronautas de la *Discovery* se comportan como máquinas: fríos, inexpressivos, incoloros, de movimientos maquinales en la ingravidez de la nave y en el vacío. Al mismo tiempo, HAL, aunque el único "rostro" que ofrece son les lentes de ojo de pescado que tiene por toda la nave, expresa de muchas formas sutiles sus propias emociones, mucho más intensas.⁶ Entre otras, sus "ojos" son

6. De hecho, la voz de HAL (en realidad, el actor Douglas Rain) es muchas veces más expresiva que la de Poole o Bowman. Kubrick pidió a Rain que grabara sus parlamentos en cinta y los pronunciara con voz átona. Pero Rain, que evidentemente entendía la intención del texto, introdujo sutiles variaciones de tono que dejan entrever sarcasmo, rencor y, finalmente, miedo. Diversos expertos en inteligencia artificial han concluido que esa característica de HAL, junto con su gran capacidad de interpretar información visual (por ejemplo, puede leer los labios) y su naturaleza de "cerebro de propósito general", no orientado a la resolución de un problema específico, serán las más difíciles de lograr en el futuro.

rojos, con una pupila amarilla que aumenta o disminuye de tamaño; los avisos de sus acciones más terribles se dan en pantallas rojas; cuando Bowman empieza a desconectarlo, extrayendo una por una sus unidades de memoria, HAL suplica por su vida.

3. Un *subhumano* tiene la idea de crear un arma al ponerse a jugar con un montón de huesos. Termina golpeando el cráneo y la espina dorsal de un tapir hasta reducirlos a astillas. La nave *Discovery* tiene la forma de un cráneo y una espina dorsal; Bowman debe destruirla desde adentro (destruir a HAL) para sobrevivir, y, más importante aún, se encuentra con que la *herramienta* se ha convertido en su enemiga.

Constantemente se atribuye a *2001* una glorificación del *homo faber*: el constructor de herramientas, que por esa capacidad es esencialmente distinto de los animales, y es para muchos el modelo del “superhombre” en la ciencia ficción. Yo creo que la tesis de Kubrick es otra. No opuesta: no es un alegato contra la tecnología ni en favor de un cuerpo de creencias seudorreligiosas como, digamos, *La guerra de las galaxias* de George Lucas. Pero sí recuerda, junto con la gran importancia de la acción sobre el mundo que ha marcado la historia humana, un peligro del camino que hemos tomado como especie: el de volvernos esclavos de nuestras herramientas y creaciones. Bowman, a la hora de enfrentarse a HAL, no tiene siquiera un casco que lo proteja del vacío: se ve forzado a recurrir a sus propias fuerzas, y en ese momento recupera, en cierto sentido, su condición humana.

Desde luego, la solución no es el “retorno a la naturaleza” que han propuesto los movimientos trascendentalistas o ambientalistas:⁷ muchas personas que estamos vivas hoy no lo estaríamos de no ser por las herramientas humanas, por igual las físicas que las sociales. Pero la inteligencia extraterrestre que crea los monolitos ha comprendido, como tal vez nosotros no, los límites entre su propia naturaleza y la de los objetos que la rodean. El final es optimista: es posible, para Clarke y Kubrick, trascender todas las herramientas y “renacer” libre de ellas. Tal vez, agregan, éste podría ser el destino final de todas las especies inteligentes, y ya desde el título de la película: *2001*, un año que está del otro lado del milenio, que señala, como la primera secuencia de la película, un amanecer, se niegan a compartir las preocupaciones por la guerra nuclear que llenan el arte de su tiempo. El ser humano puede sobrevivir, dicen.

IV

La influencia de *2001* ha sido, sobre todo, formal. Sus ideas fueron ignoradas por casi todos en los años inmediatamente posteriores a su estreno, y sólo retomadas de modo superficial en producciones como *Encuentros cercanos del tercer tipo* de Steven Spielberg o *El secreto del abismo* de James Cameron.⁸ En

7. Con estas ideas, en su película *Carretera silenciosa* (1971), Douglas Trumbull aprovechó la pericia que había adquirido para crear imágenes de un sistema de múltiples lunas como el de Júpiter para dar un mensaje que se pretendía sublime: en la secuencia final, con el fondo de una canción de Joan Baez, las últimas plantas verdes de la Tierra son lanzadas al espacio para que no sucumban a la contaminación. Las cuida un robot solícito, que las riega con una regadera de plástico...

8. La única película que puede compararsele, en realidad, es *Solaris* de Andrei Tarkovsky (cuyo guión se basa en la novela de Stanislaw Lem) y cuyas preocupaciones son muy diferentes.

cambio, sus efectos visuales han influido todo el cine posterior, y aun películas emblemáticas como *La guerra de las galaxias* o *Terminator II* de Cameron, cuyas técnicas pueden calificarse como revolucionarias, deben sus fundamentos a la visión de Kubrick, Pederson, Veevers y Trumbull.

Tal fue el realismo de las imágenes que aún hoy parecen creíbles, y ésta es otra razón de la importancia de la película: como nunca antes ni después, la fantasía parecía *posible*, cercana a las posibilidades de la tecnología. En 1969, la cobertura del alunizaje del *Apolo XI* fue saludada por muchos como una continuación de *2001*; más tarde, cuando la estación espacial *Skylab* fue puesta en operación, la toma más popular entre las televisadas por sus tripulantes era la de un hombre que corría por la pared circular del habitáculo de la estación, justo como el actor Gary Lockwood en una de las primeras secuencias en la *Discovery*.

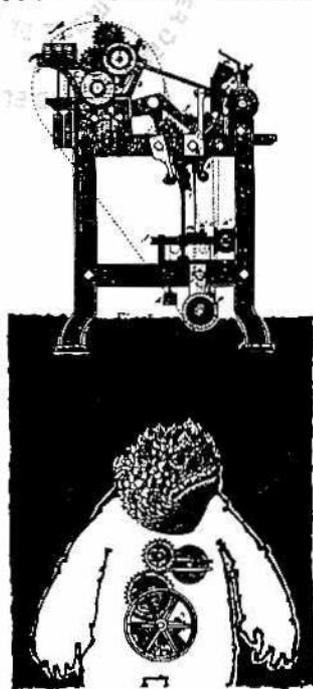
Después, como sabemos, los programas espaciales comenzaron a perder el interés del público; se debió a las crisis políticas por las que el mundo ha pasado desde los años sesenta, y que han demostrado la falsedad de las ideas en las que se basa el discurso del progreso desde la época de la Ilustración, pero también a que, como ahora es evidente, el avance de los medios de comunicación ha desplazado la atención de los hechos a las imágenes, las representaciones de los hechos, que pueden modificarse y falsificarse y cuyo manejo implica el conocimiento de un conjunto de reglas muy diferentes a las de la pura especulación científica, que presupone la posibilidad tangible de sus propuestas.

En el mundo de la imagen la tangibilidad no importa, y sólo tienen sentido el realismo de la sensación y la posibilidad de lograr una experiencia cada vez más envolvente, una inmersión total en las sensaciones. Por eso son tan populares la realidad virtual, los juegos de simulación y la estética del espacio interior, que

ha sustituido las drogas “amplificadoras de la conciencia” por la animación digital y ha dado origen al *cyberpunk*, la rama más antiutópica y menos especulativa de la CF.

Por último, además de estos problemas, es posible que la estatura mítica de *2001* no sobreviva a su propia fecha de caducidad. Numerosos artículos, libros, *sites* de Internet y números monográficos de revistas han expuesto, sobre todo a lo largo de esta década, todas sus implausibilidades y sus predicciones erróneas, como si la película fuese una bola de cristal y no una obra artística, y es de esperar que siga sucediendo en el próximo año, el último antes del 2001. Por lo pronto, el tema central del proyecto de Kubrick desde sus primeros esbozos (la evolución de la inteligencia humana, y su enfrentamiento con otras inteligencias; la constatación de nuestro lugar en el universo y el posible destino de la humanidad) han pasado de moda, y han sido suplantados por otras preocupaciones. Sin ir más lejos, numerosos artículos y resúmenes de la película publicados después de la reciente muerte de Stanley Kubrick, y muy a tono con la moda de la informática y lo más superficial del *cyberpunk*, afirman que la película trata de HAL, al que llaman un “héroe trágico” (En cierto sentido lo es, por supuesto, pero la película no gira alrededor de él).

Sobre la novela de Clarke,⁹ él mismo ha continuado en tres secuelas de calidad decreciente: *2010: Odisea Dos* (de la que se hizo una película, dirigida por Peter Hyams, en 1984), *2061: Odisea Tres* y *3001: Odisea Final*. Todas se han traducido al castellano; la versión de *2001*, hecha por Antonio Ribera, es particularmente infame, pero se reimprime una y otra vez y nadie ha hecho una mejor. Tal vez valdría la pena intentarla para el año 2001: para comparar su ficción con la realidad pero no en busca de las diferencias, sino de la constatación de que los tiempos por venir implican no sólo un fin, arbitrario como todos, sino un comienzo. ☹



9. Las diferencias entre la novela y el argumento cinematográfico, entre las que destaca el destino de la *Discovery* (Japeto, la luna de Saturno, en el libro; Júpiter en la película) y, como ya he dicho, la inclusión de numerosas aclaraciones que la película no ofrece, se encuentran detalladas en un pequeño libro, *The Last Worlds of 2001*, escrito por Clarke como una especie de guía o *companion* de la película. Un detalle curioso: Clarke escribió muchas secuencias de la novela después de ver *rushes* basados en borradores previos, y esas secuencias, a su vez, modificaron lo que se filmó posteriormente. “Un modo estimulante, aunque un poco costoso, de escribir una novela”, declaró Clarke.