

# **Análisis de formas expresivas**

*2001: una odisea en el espacio (Stanley  
Kubrick, 1968)*

**2001:**  
**a space odyssey**

## **2001: una odisea en el espacio (Stanley Kubrick, 1968) - Película**

### **Descripción y contextualización de la obra**

*2001: una odisea en el espacio* es considerada una obra de culto, uno de los clásicos del cine que marco al género que la definía influenciando a muchas de las películas de ciencia ficción que la sucedieron.

Las circunstancias de producción de esta obra se dieron en 1968, durante una época marcada por la Guerra Fría y la carrera espacial americana. El contexto sociopolítico se encontraba marcado por el enfrentamiento entre el capitalismo de los Estados Unidos y el comunismo de la Unión Soviética. Fue un periodo en el que las grandes productoras como MGM o Warner controlaban el producto de los directores de cine, por lo que las pequeñas productoras solían depender de estas. Los avances tecnológicos fueron bastante rápidos en aquella época y la curiosidad por el futuro de la humanidad iba en aumento, fue en ese mismo año cuando se escucho por primera vez como seria estar en el espacio y al año siguiente el hombre llego a la luna, por lo que no es de extrañar que la película haya logrado desarrollarse con ese nivel de realismo.

Otro detalle destacable es que en aquellos tiempos la ciencia ficción era un género muy asociado al terror y *2001: una odisea en el espacio* consiguió redefinir su enfoque hacia lo que entendemos hoy en día por ciencia ficción.

En cuanto a su autoría, la película fue dirigida por Stanley Kubrick, mientras que Arthur C. Clarke escribió la novela. La creación de la historia fue un proceso colaborativo en el que también influyo la novela *El Centinela, 1948* de Clarke, que fue tomada como base para el proyecto. Kubrick quería ir un paso más allá con la película, quería hacer algo nunca antes visto, algo visualmente impactante que también fuese realista, de modo que se calculó hasta el más mínimo detalle para que se cumpliera con el realismo. Se contrató a constructores especializados en ciencia aeroespacial (Frederick Ordway y Harry Lange), se contó con la colaboración de varias empresas tecnológicas que contribuyeron con hardware y documentación, y se simulo la gravedad a través de la fuerza centrípeta.

El relato se divide en varios actos o partes. La primera de ellas, “El amanecer del hombre”, inicia tras aproximadamente 3 minutos de una pantalla en negro y una introducción ascendente con la melodía “*Así habló Zaratustra*” de Richard Strauss. En esta parte se nos presenta a un grupo de primates que se encuentran con un bloque flotante de color negro al que se ha denominado “el monolito”, tras contactar con el monolito se nos muestra como los primates sufren un desarrollo y comienzan a hacer uso de herramientas. En la segunda parte, “TMA-1”, podemos ver como un hombre está viajando hacia la Luna en una especie de transbordador espacial, el hombre realiza una parada en una estación espacial y vuelve a coger otro transbordador hacia la Luna para asistir a una conferencia en la se discute sobre la existencia de un monolito en la superficie de dicho satélite y sobre como existe la posibilidad de que este tenga un origen extraterrestre. Tras visitar la zona en la que se encuentra el monolito y hacer contacto con él, se libera un extraño pitido que despierta el interés de los científicos y lleva a la “Misión a Júpiter”, que se desarrolla en el tercer acto. Esta misión se lleva a cabo con el objetivo secreto de seguir la señal del monolito en una nave tripulada por 5 hombres, tres de ellos en hibernación, y una inteligencia artificial (HAL 9000). En medio de la misión, la inteligencia artificial descubre que planean desactivarla y asesina a todos los tripulantes excepto a Bowman, el ultimo de ellos, quien termina desconectando el ordenador y finaliza el viaje de manera solitaria. El último acto, “Monolito: un portal del tiempo”, cierra la película con el encuentro de Bowman con otro monolito (el tercero de la película). El monolito lleva a Bowman a través de un viaje psicodélico en el que ve como envejece y termina por convertirse en un feto espacial “niño de las estrellas”.

### **Principales elementos formales**

Se trata de un film en el que priman los planos estáticos, la cámara apenas se mueve y las tomas tienen una duración larga. Son planos que muestran imágenes de carácter descriptivo, visual, no se centran tanto en lo narrativo, sino que en lo que se muestra. Se hace un uso regular de planos angulares con movimientos de cámara laterales, en los que grandes cantidades de espacio se distribuyen en distintas direcciones. Los movimientos de cámara suelen llevar a transiciones, por ejemplo, al inicio de la película se genera una elipsis cuando el primate lanza un hueso al aire, su rotación genera una transición a una nave espacial que se encuentra flotando en el espacio años más tarde,

se pasa de una herramienta primitiva a otra más avanzada. También se hace un uso bastante frecuente de la cámara lenta.

En cuanto al uso del color se podrían destacar varias facetas, en primer lugar, destaca el contraste entre el color blanco de las naves espaciales con el negro del espacio exterior y el monolito. Y en segundo lugar podríamos destacar el uso de una gran variedad de colores intensos durante la secuencia en la que Bowman experimenta un viaje psicodélico a causa del monolito. También se juega con la luz y las sombras en momentos dramáticos, para crear dramatismo y resaltar ciertos elementos.

De los aspectos narrativos podríamos destacar la ambigüedad de la película, que la deja abierta a múltiples interpretaciones. Lo que he logrado interpretar yo es que se hace uso del monolito como hilo conductor de la trama, pienso que el monolito podría haberse utilizado para representar la evolución. Su primera aparición lleva a que los primates evolucionen y comiencen a hacer uso de herramientas y su aparición final lleva a que el humano se convierta en un feto espacial. Posiblemente una representación evolutiva más. La película no explica nada de lo que sucede al final como tal, sin embargo, creo que es un final que puede representar eso mismo, la evolución del ser humano, y como este trasciende de lo que era anteriormente para convertirse en algo más desarrollado.

La cantidad de diálogos es muy restringida, de las 2 horas y media de película apenas 1 hora contiene diálogos. Lo curioso es que pasan casi 26 minutos hasta la aparición del primer dialogo y en algunas escenas dramáticas el dialogo es inexistente.

La película también se caracteriza por contar con muchos silencios absolutos. Es una película que buscaba ser lo más realista posible, a diferencia del resto de películas de su época *2001: una odisea en el espacio* cuenta con un sonido real. En el resto de las películas de la época había ruidos en el espacio, *2001: una odisea en el espacio* innovo e hizo que muchas otras películas siguieran su legado, eliminando el sonido en el espacio. La película aprovecha este dato recién descubierto para jugar con el sonido, se escucha o no dependiendo del plano, se oye o no dependiendo del lugar desde donde se ve. Hay cosas que no se escuchan desde el principio ya que durante el momento en el que deberían sonar el plano se encuentra en el espacio, pero que cuando se cambia a otro plano como el interior de la nave terminan de sonar, esto sucede por ejemplo con el

cierre de las compuertas de la nave. Priman los planos fuera de las naves, en el espacio, en los que o bien hay silencio o suena música clásica.

La música genera dinamismo en planos lentos, y se hace uso de ella casi siempre cuando nadie habla, la ausencia de dialogo suele conllevar el uso de una banda sonora, una banda sonora que está compuesta principalmente por música clásica y busca generar inmersión o dinamizar el avance de las secuencias.

### **Interpretación de los elementos formales**

El uso de planos estáticos, lentos, descriptivos y movimientos de cámara reducidos puede haberse dado con el fin de permitir a la audiencia contemplar el entorno y fijarse en sus detalles. Esto es algo que a su vez puede transmitir cierta inmersión, haciendo que el espectador sienta que el paso del tiempo es acorde al de un viaje espacial. La simetría de dichos planos y su composición centrada pueden haberse utilizado para transmitir una sensación de orden, mientras que el ritmo lento de la película enfatiza el vacío y la inmensidad del espacio.

Creo que la decisión que se toma a la hora de contrastar colores como el blanco y el negro sirve para resaltar la dualidad entre la seguridad que transmiten las cosas de color blanco como una nave espacial (un entorno seguro) frente al desconocimiento del color negro: el espacio, el monolito... Que el monolito sea de color negro puede haber sido una decisión tomada no solo para representar lo desconocido, sino que también para generar contraste con el entorno y captar la atención del espectador al igual que el uso de las luces y las sombras.

Pienso que Kubrick quiso limitar la cantidad de diálogos para que el espectador se centrara en el apartado visual, quería crear algo diferente, algo con un énfasis mayor en ese ámbito, es por eso por lo que la película cuenta con un enfoque en el que se priorizan los aspectos visuales y sonoros frente a los diálogos.

La estructura narrativa esta fragmentada y a penas cuenta con una exhibición verbal, esta decisión también puede haberse tomado para representar lo lento que pasa el

tiempo en el espacio, la ausencia de dialogo se ve fomentada gracias al sonido y la música.

Por otro lado, la ausencia de sonido en los planos espaciales puede deberse al deseo de alcanzar una producción lo más realista posible, una ausencia que se vería equilibrada con el dinamismo que ofrece la música de las secuencias que contienen este tipo de planos.

### **Conclusión final**

En definitiva, a pesar de contar con un ritmo lento y una ausencia de diálogos, *2001: una odisea en el espacio* ha logrado coronarse como la obra de ciencia ficción por excelencia al convertirse en uno de los principales referentes de su género. Es una obra que ha logrado diferenciarse haciendo uso de una estructura o composición cinematográfica diferenciadora que rompe con las convenciones tradicionales, buscando que la audiencia centre su atención principalmente en los aspectos visuales y sonoros, y dejando la narrativa a interpretación del espectador con secuencias que desafían su percepción.

Kubrick, S. (Director). (1968). 2001: una odisea en el espacio [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.