



Uno de los problemas con los que se encuentra el espectador la primera vez que ve *2001: una odisea del espacio* es la dificultad para comprender el sentido de muchos de los elementos del argumento. La película está narrada de forma muy abstracta y tiende a dejarnos con muchas dudas pendientes una vez concluye el metraje. ¿Qué son los monolitos negros? ¿Por qué se rebela el ordenador HAL 9000? ¿Qué es la extraña habitación de hotel que aparece al final del film? ¿Por qué el astronauta Dave Bowman se transforma en un feto? El propósito del presente artículo es ayudar a entender todos estos asuntos, paso a paso, y siempre como una forma de animar al lector a disfrutar de un film que, sí, es difícil, pero que también puede convertirse en una magnífica experiencia si se sabe cómo interpretarla. Este artículo es el complemento de otro sobre las claves artísticas de la película. Espero que entre ambos textos pueda ofrecer una visión bastante global del film, al menos esa es la modesta intención con que los he escrito. También cabe aclarar que aquí nos centraremos en el argumento de la película de Stanley Kubrick; aunque la novela de Arthur C. Clarke tiene un argumento prácticamente idéntico, existen algunas pequeñas diferencias.

Dos líneas argumentales



El guión de 2001 presenta dos tramas: una principal y otra secundaria. La una es realmente independiente de la otra, desde un punto de vista dramático. Podrían existir por separado, como dos historias paralelas.

La trama principal narra historia de la evolución humana a lo largo de varios millones de años; una evolución que en la película es dirigida por algún tipo de inteligencia extraterrestre cuya naturaleza no se especifica en ningún momento. El instrumento que esta inteligencia utiliza para “manipular” a la raza humana es el célebre monolito negro. Aparecen cuatro monolitos a lo largo del film, con funciones distintas cada vez. Analizaremos la trama principal dividiéndola en cuatro partes, usando la aparición de cada uno de lo cuatro monolitos como hito argumental.

La segunda trama es la historia del ordenador HAL 9000 y su rebelión frente a sus creadores. Esta subtrama gira también en torno al concepto de la evolución y la inteligencia, pero como ya hemos dicho no tiene realmente relación con la trama principal, más que de una manera puramente tangencial. La subtrama de HAL es un “accidente” que sucede dentro de la trama principal pero que no afecta su curso. Pero empecemos desgranando la trama principal:



Cavernícolas y tapires compartiendo el poco alimento vegetal disponible.

El primer monolito: ingeniero de la inteligencia humana

Lugar y tiempo: 2001 comienza en las planicies de África hace varios millones de años. Un clan de cavernícolas prehumanos intenta sobrevivir en unas condiciones bastante penosas. Comen los pocos hierbajos que pueden encontrar en el desolado paisaje, hierbajos que para colmo han de compartir con una manada de tapires que habita la misma zona. La única fuente de agua del clan —un simple charco— les es arrebatada por un clan rival. Por si fuera poco, este desdichado clan vive permanentemente amenazado por un leopardo que domina la región y que de vez en cuando caza a alguno de sus miembros. En resumen: este grupo de homínidos padece hambre, frío y miedo, y parecen condenados a una segura extinción.

Un buen día aparece ante los cavernícolas un monolito de piedra negra. Al principio les



provoca miedo, luego curiosidad, y más tarde aprenden a ignorar su presencia porque el monolito aparece completamente inerte. Pero sin que ellos lo sepan, sus mentes están siendo manipuladas por la losa negra. Ese monolito tiene la función de alterar sus cerebros e introducir en ellos nuevos conocimientos que les ayuden a sobrevivir y evolucionar. Uno de esos conocimientos, el más básico, es el uso de herramientas.



El primer hombre, blandiendo la primera herramienta.

Poco después de la aparición del monolito, vemos a uno de los cavernícolas contemplando el esqueleto de un animal. Parece reflexionar sobre lo que tiene delante, como si estuviese viéndolo desde una nueva perspectiva. Hay algo nuevo en aquellos huesos. Algo que hasta entonces ni él ni ninguno de sus congéneres habían visto. Los huesos que hay tirados por el

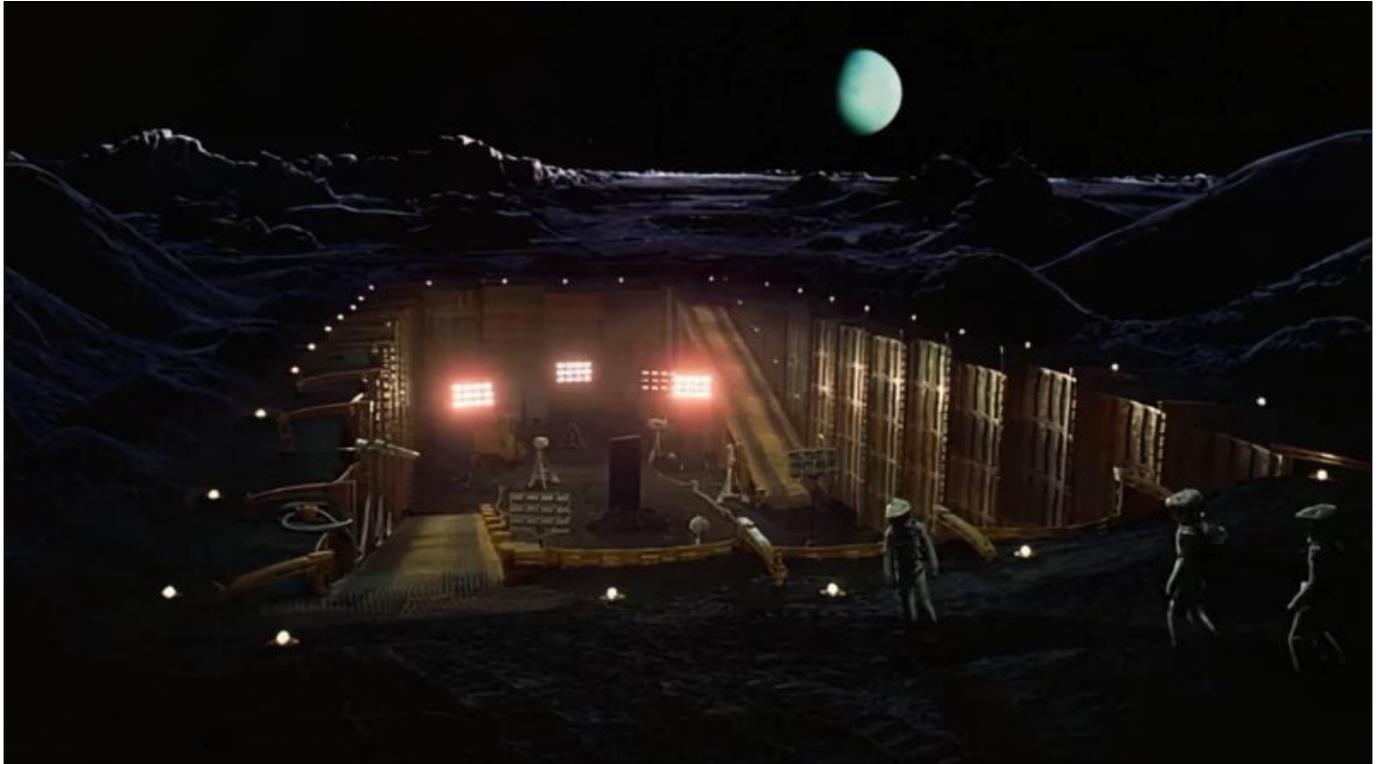


suelo pueden ser *usados*. El cavernícola coge el más robusto de los huesos y empieza a golpear el esqueleto; primero con precaución, más tarde con fuerza, hasta que termina consumido por un frenesí violento. Este cavernícola acaba de descubrir el primer arma —la primera herramienta— de la historia. O dicho de otro modo, acaba de aparecer el primer ser humano sobre la faz de la tierra.

Gracias al uso del hueso —o de herramientas similares como palos o piedras— el clan que estaba a punto de extinguirse descubre que puede cazar a los tapires con los que convive y comérselos. Así que sus problemas de hambre han terminado. También gracias a sus armas pueden atacar al clan rival y recuperar el charco de agua, lo que soluciona también sus problemas de sed. Y deducimos que serán capaces incluso de defenderse del peligroso leopardo. Los miembros del clan ya no son prehumanos indefensos; ahora son humanos armados. El monolito les ha hecho dar un salto evolutivo que les ayudará no sólo a sobrevivir en el momento, sino a multiplicarse para terminar dominando la Tierra.

El segundo monolito: el centinela

Siglo XX. Varios millones de años después de las escenas iniciales que tienen lugar en África, el ser humano está colonizando la luna. Los astronautas norteamericanos descubren allí un campo magnético extraño y al excavar para averiguar la causa descubren un monolito negro enterrado bajo la superficie lunar. Asombrados por el descubrimiento, lo ocultan a la opinión pública y aíslan su colonia para mantener el hallazgo en secreto. Propagan el rumor falso de que el verdadero motivo de la cuarentena en su colonia lunar es la aparición de una extraña infección.



Tras varios millones de años, el monolito espera recibir la luz solar para despertar de su letargo y enviar una señal hacia Júpiter.

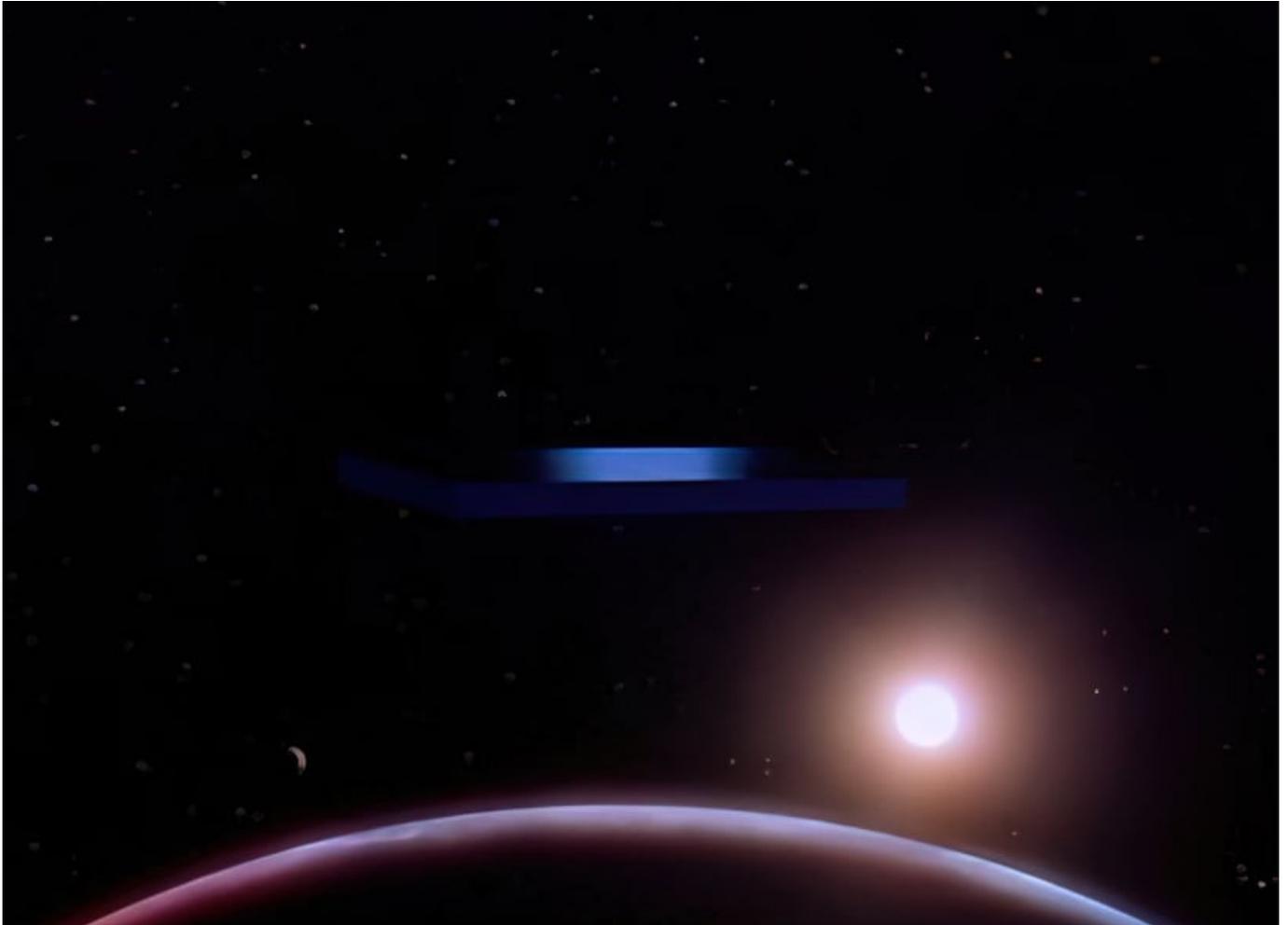
Los norteamericanos no saben qué es exactamente el monolito, pero sí sospechan que su origen es artificial pues además de su forma perfectamente rectangular, el estado de la excavación indica que fue enterrado a propósito. Lo contemplan con el mismo asombro e incomprensión que el clan de cavernícolas contemplaba el primer monolito en épocas prehistóricas. Mientras se discute si es conveniente o no dar a conocer el hallazgo, el equipo de astronautas aprovecha para hacerse unas fotografías junto al extraño artefacto, en lo que todos saben que constituye un acontecimiento histórico. Es la primera prueba de la existencia de inteligencias alienígenas. Pero algo ocurre mientras hacen las fotos.

Cuando la luz solar incide en el monolito por primera vez desde que fue enterrado, la losa negra emite una fortísima señal de radio. La señal se filtra por los receptores que cada astronauta lleva en su casco, creando un chirrido dolorosamente insoportable. El monolito es



una alarma. Tiene la función de enviar una señal a sus creadores en el preciso momento en que ha sido desenterrado, como aviso de que los seres humanos han evolucionado lo suficiente como para haber desarrollado el vuelo espacial y las tecnologías necesarias para localizar el monolito y sacarlo a la luz.

Los norteamericanos no saben muy bien qué ha ocurrido, pero sí saben que la señal del monolito estaba dirigida exactamente hacia Júpiter. Así pues, deciden preparar una costosa expedición al gigante gaseoso. La nave *Discovery* empieza un viaje que durará años para descubrir qué es lo que hay allí y quién es el destinatario de la extraña señal de radio. Eso es exactamente lo que los creadores del monolito querían que los humanos hagan; quieren que los seres humanos se acerquen a Júpiter. El monolito lunar no sólo es una alarma, sino también un señuelo que atrae a los terrícolas hacia allí.



La puerta estelar, esperando en torno a Júpiter.

El tercer monolito: la puerta de las estrellas

La nave *Discovery* llega a las inmediaciones de Júpiter. Tras una serie de peripecias que describiremos en el último apartado de este artículo (la rebelión de HAL 9000), sólo uno de los astronautas, Dave Bowman, ha sobrevivido. Con la nave prácticamente inservible y sin la posibilidad de esperar un rescate que podría tardar años, Bowman localiza un monolito negro flotando en la órbita de Júpiter. Sin duda, este monolito debe de ser el destinatario de la señal emitida por aquel otro monolito hallado en la luna. Bowman utiliza una pequeña



cápsulas de exploración para salir de la *Discovery* y dirigirse hacia el monolito. Quiere observarlo de cerca.

Pero cuando la cápsula se aproxima al monolito algo extraño sucede: un insondable abismo se abre ante un atónito Bowman, mientras la cápsula parece acelerar a un ritmo inconcebible. Abrumado por la velocidad y por momentos casi a punto de perder la consciencia, el astronauta contempla lejanos rincones del cosmos y mundos misteriosos. Su pequeña cápsula ha sido absorbida por el monolito y lanzada a un alucinante viaje a través del universo. El tercer monolito, el que orbitaba en torno a Júpiter, es una puerta para viajar al infinito.

El cuarto monolito: ingeniero de una nueva inteligencia

El alucinante viaje de Bowman termina bruscamente y su destino final es todavía más sorprendente, pero no por su extrañeza sino por su inesperada familiaridad. La cápsula ha aparecido en una especie de habitación de hotel. Se escuchan algunos sonidos extraños, algo que podría ser interpretado como voces que parecen venir del exterior, pero cesan rápidamente y todo queda en silencio.

Dave Bowman está solo en una extraña habitación de hotel. La habitación está construida según parámetros humanos y está obviamente destinada a que la habite un ser humano, pero hay algo extraño en su diseño. No parece “auténtica”. Es como una imitación; demasiado artificiosa como para ser realmente una verdadera suite de hotel. Sea lo que sea este lugar, está probablemente muy lejos de la Tierra y no parece más que un simple decorado. No sabemos quién le ha puesto allí o por qué, pero nos da la impresión que la suite es en realidad como la jaula de un zoológico: quienes la han construido han imitado superficialmente el hábitat de un ser humano y le proporcionan comida, agua y ropa. Sin embargo, nunca se dejarán ver. No sabemos quiénes son, o cómo son.



¿Hotel cósmico o jaula de un zoológico alienígena?

El astronauta está condenado a vivir en esa suite durante el resto de su vida. En su soledad, el tiempo transcurre lentamente y de manera extraña. En ocasiones le parece contemplar el futuro: se ve a sí mismo mucho más viejo de lo que es ahora, pero no sabemos si esas visiones son reales o una mera invención de su mente. ¿Es que el aislamiento y las extrañas experiencias vividas le hacen tener alucinaciones, es su memoria la que le juega malas pasadas, o es que realmente la suite produce extraños fenómenos temporales? No conocemos la respuesta, pero sea como sea, la respuesta es indiferente. Lo realmente importante es que Dave Bowman nunca va a salir de allí.

Envejece hasta el día en que, tendido en la cama, le llega la hora y empieza a agonizar. Es entonces cuando aparece ante él un monolito negro, que se alza a los pies de su cama, majestuoso e inerte. Bowman, a punto de morir, lo señala como queriendo decir algo. En ese mismo momento, el Dave Bowman humano desaparece y sobre la cama aparece un fantasmagórico embrión. El monolito ha transformado a Bowman, como millones de años atrás un cavernícola fue transformado por otro monolito idéntico. Bowman ya no es un ser



humano, sino el primer individuo de una nueva especie. Un nuevo tipo de entidad que ya no está sujeta a la esclavitud del cuerpo físico y que puede viajar a su antojo por el universo. Es el Niño de las Estrellas.

Al igual que el cavernícola empezó a practicar el uso de herramientas golpeando un esqueleto con un hueso, el Niño de las Estrellas practica sus nuevas habilidades viajando hasta la órbita de la Tierra. Ya no es Dave Bowman, pero sabe que proviene de Dave Bowman, que ha evolucionado a partir de un ser humano, y siente curiosidad por visitar el planeta de origen de la raza humana. Contempla la Tierra con mirada curiosa. Después se gira hacia la cámara y con la misma curiosidad el Niño de las Estrellas nos contempla a nosotros, los espectadores, los seres humanos que aún habitamos la Tierra en nuestra forma primitiva.

La evolución se ha completado finalmente. Fin.

La rebelión de HAL 9000

Aparte de la trama principal de la evolución humana que acabamos de resumir, un episodio del film narra una subtrama centrada en el ordenador HAL 9000, encargado de supervisar la nave *Discovery*. Esta historia secundaria reflexiona sobre el origen y naturaleza de la inteligencia y la identidad. ¿Puede una computadora tener identidad y sentimientos, puede tener un “alma”?

HAL 9000 es un ordenador perfecto. No puede cometer fallos. Fue creado como un cerebro artificial y de hecho se le educó de manera similar a un niño, sólo que de manera mucho más rápida y precisa, porque sus circuitos no pueden equivocarse en un cálculo. Esa precisión hace que le hayan puesto a cargo de las funciones vitales de la nave *Discovery*. Ni los astronautas ni quienes le han diseñado pueden responder realmente a la pregunta ¿tiene HAL sentimientos? Nadie lo sabe. El ordenador ha sido programado para hablar y expresarse como si los tuviera, pero la existencia real de esos sentimientos es algo que no se puede



comprobar, aunque sus creadores tienen a pensar que sí los tiene.



Cuando Poole y Bowman descubren que HAL 9000 ha perdido el control de sí mismo, deciden que la mejor solución es desconectarlo, sin plantearse si esa desconexión puede equivaler a un asesinato.

Y sí, los tiene. HAL 9000 siente orgullo de sus propias capacidades. Además, tiene un objetivo único en la vida, que le obsesiona: lograr que la misión *Discovery* tenga éxito. Eso es todo lo que a HAL le preocupa. No hay nada más importante para él que la misión. Su existencia se centra completamente en ello.

Pero hay un problema. HAL conoce el verdadero objetivo de la misión, que es descubrir el



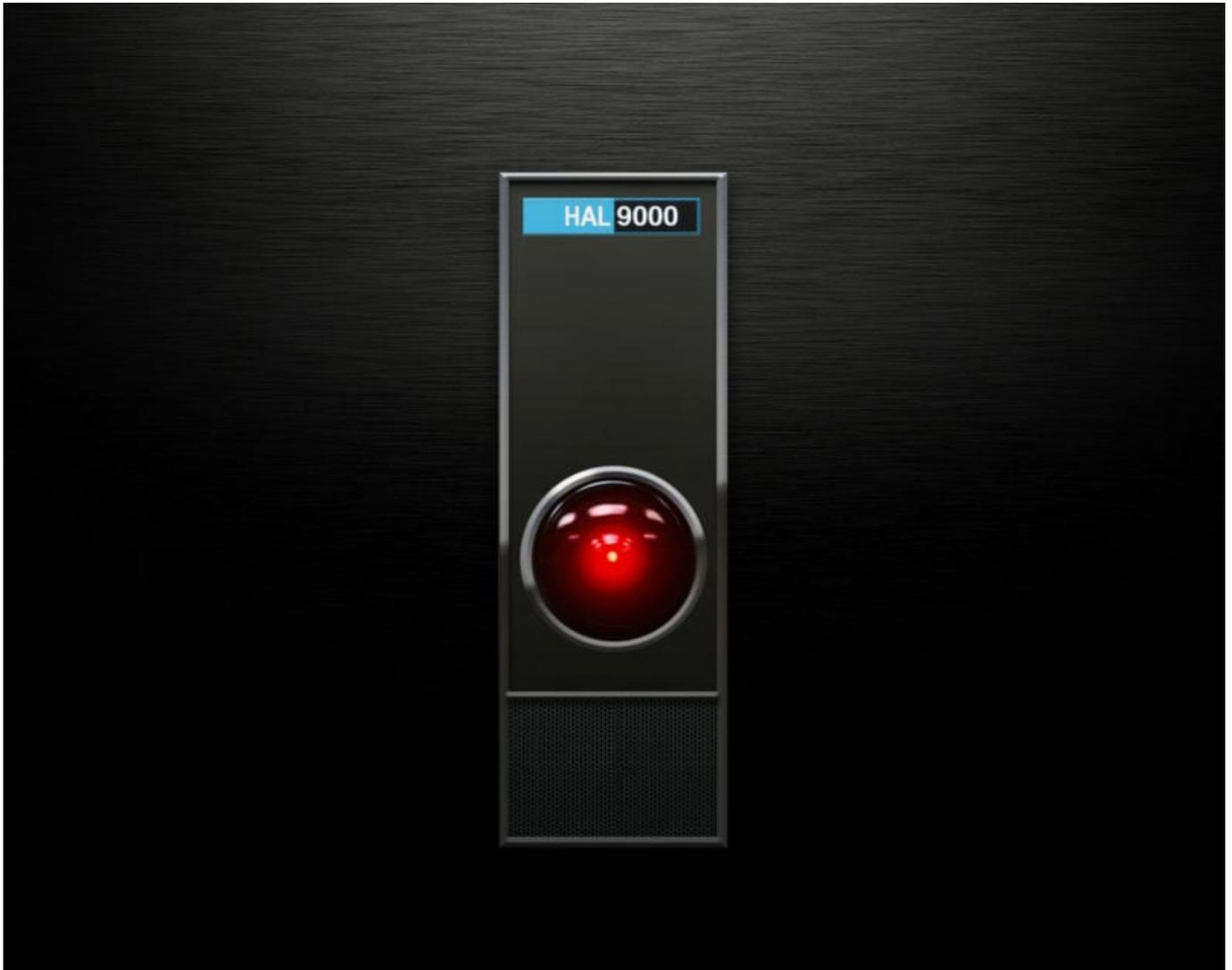
destino de la señal lanzada por el monolito descubierto en la luna e investigar el origen alienígena de dicho monolito. Sin embargo los astronautas de la *Discovery* no conocen ese objetivo: se les ha ocultado la verdad para evitar filtraciones o para quitarles presión psicológica. Sólo les será revelado el verdadero objetivo de la misión cuando lleguen a Júpiter, mediante un vídeo explicativo. Así pues, HAL ha de ocultarles esta información a los astronautas. Pero entonces a HAL, que es perfectamente capaz de pensar por sí mismo, se le presenta un dilema con el que sus programadores no habían contado:

1. La misión es lo más importante y conocer el verdadero objetivo de la misión es fundamental para su éxito.
2. Los astronautas no conocen el verdadero objetivo de la misión.
3. Si los astronautas no conocen el verdadero objetivo, podrían tomar decisiones equivocadas y hacer fracasar la misión, algo que HAL no puede permitir porque para él la misión es lo más importante.
4. La única forma de que los astronautas no estropeen la misión por causa de desconocer el objetivo es comunicándoles cuál es el verdadero objetivo.
5. HAL tiene órdenes de ocultar el verdadero objetivo a los astronautas, ese es el plan de misión.
6. Si HAL decide comunicar a los astronautas el verdadero objetivo, estará desobedeciendo a sus creadores y saliéndose del plan previsto, por tanto haría peligrar también la misión.
7. HAL se ve obligado a elegir entre permitir la ignorancia de los astronautas (lo cual pone en peligro la misión) o paliar dicha ignorancia incumpliendo el plan previsto (lo cual también pone en peligro la misión).
8. Conclusión: para salvar la misión, HAL no tiene opciones buenas, todas son aparentemente malas.

Así pues, para salvaguardar el éxito de la misión, lo más importante de su vida, HAL se encuentra ante dos alternativas que le parecen igualmente inciertas. Nosotros, desde fuera, podríamos decir que la mejor alternativa sería dejar la misión tal y como está prevista, confiando en la suerte y en el criterio de los que la planearon. Pero HAL no lo ve así: él lo ve



desde dentro y está demasiado obsesionado con el éxito de la misión como para dejarlo al azar o al criterio de humanos imperfectos. Tenga o no razón en sus conclusiones, HAL se siente entre la espada y la pared. El dilema en el que su mente se ve envuelta es un callejón sin salida y HAL cree que haga lo que haga la misión estará en peligro. Ese conflicto irresoluble hace que pierda el control de sí mismo. Es decir, ante la incertidumbre de un problema que no sabe cómo resolver, HAL desarrolla una neurosis... algo que le hace mucho más humano de lo que parecía en un principio, porque todos los humanos sufrimos neurosis en un grado u otro. La neurosis es consustancial a nuestra naturaleza, porque continuamente nos enfrentamos a disyuntivas e incertidumbres sobre nuestra vida.



¿Es HAL 9000 solamente una máquina? Es más, ¿somos los humanos algo distinto a una máquina?

En los humanos las neurosis producen sufrimiento, también pensamientos y conductas irracionales. La neurosis de HAL 9000 tiene el mismo efecto sobre su mente. Consumido por una lucha interna, empieza a manifestar síntomas neuróticos. Al igual que los humanos pueden por ejemplo desarrollar síntomas de enfermedades que antes no estaban allí, HAL da una falsa alarma diciendo que la antena que comunica a los astronautas con la Tierra se ha estropeado. La avería en realidad no existe, pero demuestra cuál el deseo inconsciente de



HAL: romper la comunicación entre sus creadores y los astronautas para que solamente él pueda dirigir la misión. Es probable que no lo haga con mala intención porque de hecho la decisión no le favorece: al fingir una avería HAL se arriesga a destruir su propia reputación de perfección si le descubren. Pero de todas sus malas opciones, ha tenido que elegir una, ya sea como decisión consciente o dejándose arrastrar por las emociones del momento. HAL quiere ser el único que controle la misión porque es lo más importante en su vida. Pero la misión no es sólo suya. Fingir que la antena se ha estropeado es una manera infantil de intentar tomar ese control.

Cuando los astronautas Dave Bowman y Frank Poole descubren que la avería era ficticia, se dan cuenta de que algo no marcha bien en el cerebro de HAL. Se encierran en una cápsula donde HAL no puede oírles y hablan de la necesidad de desconectar al ordenador, porque sus repentinos fallos podrían hacer peligrar la nave y las vidas de quienes viajan a bordo.

Y HAL no puede oírles... pero sí puede leerles los labios. Sigue la conversación entre Poole y Bowman palabra a palabra y descubre que planean desconectarle. Y entonces se siente aterrado. Para HAL, la desconexión es el equivalente de la muerte. No quiere morir. Ahora se enfrenta a un nuevo dilema porque se da cuenta de que hay algo tan importante como la misión: su propia existencia. Quieren desconectarle. Quieren *matarle*. Ahora se trata de elegir entre la vida de los astronautas o la suya propia. HAL decide defenderse. Finge una nueva avería de la antena para que Frank Poole tenga que salir al exterior de la nave: una vez allí, el astronauta es asesinado por HAL. El ordenador utiliza el control remoto de una cápsula para golpear al astronauta y cortar el tubo que le proporciona oxígeno. Poole muere en el espacio.

Dave Bowman no sabe muy bien lo que ha ocurrido, lo interpreta como un accidente porque desconoce que HAL sabe que planeaban desconectarle. Bowman decide salir en otra cápsula a rescatar el cuerpo de Poole. Pero cuando quiere volver a entrar en la *Discovery*, HAL no se lo permite. La computadora le dice: "sé que Frank y usted planeaban desconectarme... y me temo que eso es algo que no puedo permitir que ocurra".



Repentinamente, Bowman entiende lo que está pasando y es consciente de la delicada situación: la computadora que dirige la nave se ha rebelado. Poole ha sido asesinado por HAL. Y con toda seguridad —y de hecho así es— HAL habrá asesinado también al resto de astronautas, que viajan en estado de hibernación para ahorrar recursos.



La muerte de HAL, el único momento verdaderamente dramático de 2001.

Pero Bowman es un hombre de recursos y consigue entrar en la *Discovery* usando una apertura de emergencia. Una vez dentro de la nave se dirige hacia la estancia donde están los circuitos centrales del ordenador. En esa sala es donde HAL tiene su cerebro, sus recuerdos, sus emociones, su yo, su vida entera. Hal sabe que Bowman está yendo a desconectarle; el ordenador entra en estado de pánico. HAL intenta excusarse, justificarse,



negociar... pero nada impide que Bowman siga adelante. El astronauta empieza a desconectar los circuitos básicos de HAL, mientras la computadora suplica que le perdone la vida y, presa del más absoluto terror, dice cosas como “puedo sentirlo, mi mente se está yendo”. HAL está siendo asesinado. Le oímos agonizar entre exclamaciones de angustia.

Mientras su cerebro es desconectado y sus funciones cerebrales superiores van siendo apagadas, HAL empieza a perder la consciencia en un proceso acelerado de demencia. Va retrotrayéndose a la infancia, hasta el punto de dejar de ser consciente de dónde está. De repente cree estar hablando con su primer programador y finalmente muere mientras canta *Daisy*, una canción infantil que le habían enseñado mientras le educaban. Este es el único momento verdaderamente dramático de *2001: una odisea del espacio* y está protagonizado no por un humano, sino por una máquina. El mensaje está claro: la humanidad no reside en un espíritu inmaterial, sino en la inteligencia. Una computadora podría ser tan humana como nosotros.

Cuando HAL es completamente desconectado —es decir, cuando muere— la nave reproduce automáticamente el vídeo donde se informa a los astronautas del verdadero objetivo de su viaje. Dave Bowman descubre de repente que tanto HAL como sus difuntos compañeros astronautas y él mismo son todos víctimas de una misma mentira. Quienes planearon la misión confiaron más en una inteligencia artificial que en la inteligencia humana y para ello decidieron mentir a los astronautas humanos, pero hemos descubierto demasiado tarde que la inteligencia artificial, ante una mentira, se enfrenta exactamente al mismo tipo de dilemas morales o existenciales sin aparente solución. Es decir: la inteligencia artificial también puede terminar siendo neurótica y por lo tanto imperfecta. Los organizadores de la misión cargaron a HAL con una responsabilidad y un peso psicológico excesivo. Finalmente HAL se quebró bajo la presión y él, como quienes le rodeaban, lo terminaron pagando con la vida. El ser humano no puede crear nada mejor que él mismo.

Como se ve, las dos tramas paralelas de *2001* giran en torno al tema de la inteligencia. La película no tiene grandes moralejas, como corresponde a un film cuya intención básica es



presentar una experiencia audiovisual, pero sí llega a algunas conclusiones claras. Por ejemplo, la idea de que es la inteligencia lo que nos hace humanos. En *2001*, inteligencia y humanidad son términos equivalentes. Eso no significa que el concepto “humanidad” sea contemplado con benevolencia: de hecho el film hace continuo hincapié sobre nuestras imperfecciones, incluso a través de las imperfecciones de HAL —que no es propiamente humano pero sí una representación de lo que la humanidad significa— y la condición defectuosa del hombre es subrayada más todavía por la angelical perfección del Niño de las Estrellas.

Lo que *2001* nos dice es que somos humanos porque somos inteligentes, que la inteligencia es no sólo nuestra característica constituyente sino también nuestra principal herramienta, y que deberíamos intentar encontrar el mejor uso posible para dicha inteligencia.

Y por qué no, un buen modo de empezar a hacer buen uso es ver —o volver a ver— *2001: una odisea del espacio*. A ello.

