

2013: LA ODISEA POR EL FUEGO DE LOS DIOSES

Contraste de 2001: *A Space Odyssey* de Stanley Kubrick con *Prometheus* de Ridley Scott

Área: Humanidades y de las Artes

Disciplina: Arte

Tipo de investigación: Documental

Clave de proyecto: CIN2014A40197

Escuela de procedencia: Escuela Tomás Alva Edison

Nombre de los autores

Arechavala Garay, Enrique

Arellano Martínez, Omar

Carrillo Vázquez, Claudia Sofía

Garrido Tomasini, Julian

Asesores

Lic. Etienne Fajardo Macías

Lic. María Cano Chanez

Lugar: México, DF

Fecha: 20 de febrero del 2014

RESUMEN

¿Alguna vez se preguntaron qué es lo que hace a una película una obra de arte? ¿Qué las hace ser únicas? Empecemos con *2001: A Space Odyssey*. En la historia, hay un cambio en el uso de la herramienta. Primero sólo se emplea para matar; después se utiliza para ir al futuro. En esta película, podemos encontrar muchas tecnologías que para nosotros son comunes, pero que en esa época eran la novedad. Moviéndonos al análisis del artículo de Maynard, notamos que su opinión está fundamentada en lo que actualmente tenemos: películas con una trama sencilla y rápida; ya que presenta opiniones en las cuales demuestra que no entiende el verdadero significado de este filme. Si para analizar esta producción cinematográfica tomamos en cuenta al pensamiento de Tarkovsky, entendemos el propósito real de Kubrick como un director. Cambiando de película a *Prometheus*, nos encontramos con una situación contraria: seguimos siendo un mundo guiado por el dinero y las ambiciones que este provoca. Para apoyarnos con el análisis de esta película, utilizamos un texto de Guy Debord llamado "La sociedad del espectáculo". Con la interpretación de este texto, logramos entender el objetivo de Scott: presentarnos lo que la sociedad cree que va a pasar en el futuro. En cuanto a los personajes nos encontramos otra vez con la herramienta: un robot. Él es el personaje que logra apreciar la vida más allá de solo lo material.

Have you ever wondered what makes a movie a work of art? What makes them unique? First, let's talk about *2001: A Space Odyssey*. Throughout history, there has been an evolution in the use of the tool. First it was only used to kill, but then it is used to reach the future. In this film, we can find many technologies that might be common for us, but were rare in those times. Moving on to the study of the article by Maynard, we noted that his opinion was backed up on what we have these days: movies with a simple and fast plot. Since he shows arguments that express that he didn't understand the deeper meaning of the movie. If we take into consideration Tarkovskys' thoughts and apply them to the movie, we can see Kubricks' true purpose as a director. Changing to *Prometheus*, we find a completely opposite situation: we are still in a world in which money reigns our lives and the ambitions it provokes. To support us with the analysis of this movie, we used Guy Debord's "La Société du Spectacle". And with its interpretation, we managed to understand Scott's objective: show us how society thinks the future will be. In terms of the characters, we find again the tool: a robot. He is the only character that accomplishes the appreciation of life beyond material things.

INTRODUCCIÓN

Cada vez que miramos en el futuro, nos vemos reflejados en el aquí y en el ahora, en la actualidad. Todo lo que intentamos ver distante son artimañas subrepticias del presente las cuales encierran misterio. Pocas personas logran encontrarlas. Aquí, encontramos a dos individuos en puntos distantes en el tiempo. Una sólo nos muestra una idea mientras que, la otra, todo un nuevo mundo. Ambas buscan resolver la misma pregunta. Sin embargo, nuestra intención es descubrir lo siguiente: ¿Cómo la perspectiva de los directores influyen en el cambio de mentalidad de las personas (tomando en cuenta cómo un director, Stanley Kubrick, influyó más a la sociedad que el otro) ya que actualmente sí hay evidencia de la aplicación de dichas perspectivas (principalmente en las tecnologías)? Esta pregunta la resolveremos mediante la investigación y comparación de la temática de las películas de cada director, por lo que entenderemos cuál película sólo logra quedarse como un mero recuerdo y cuál tiene una cuestión filosófica transcendental que va más allá de la trama y cambia drásticamente el modo de pensar de los espectadores.

Creemos que es relevante en el ámbito estudiantil ya que al ser un trabajo de estudiantes cuyas perspectivas fueron modificadas por estas películas, logra un sentido de apreciación por estos

trabajos artísticos, un mayor entendimiento y transmite una sed por el cambio (esto sucede ya que al tener la misma madurez de pensamiento que a quien va dirigida, se llega a entender conceptos distantes de nosotros, los estudiantes).

Durante nuestra investigación, nos enfocaremos en la manera de dirigir de los dos cineastas: Stanley Kubrick y Ridley Scott, ya que ambos tratan el mismo tema en sus películas. Sin embargo, su punto de vista es diferente, lo que nos permite analizar sus dos perspectivas y a partir de ellas ver cómo la sociedad las ha asimilado en tiempos diferentes.

Antecedentes:

Objeto de estudio: Las películas *2001: A Space Odyssey* (1968) y *Prometheus* (2012) se compararán con la perspectiva actual de ambos temas en un espacio de 44 años de diferencia, por lo que han cambiado sus interpretaciones y se han logrado actualizar. Nosotros analizaremos esas nuevas perspectivas. Por ejemplo, en la página web Movie Smack Down, personas como Bryce Zabel ya hicieron ese contraste, señalando:

"Forget those now multiple generations of stoned truth-seekers who have had their minds expanded by a late-night screening of *2001: A Space Odyssey*. Reputation only goes so far when a champion enters the ring with an opponent. Once the leather starts flying, even a champ can take a fall [...] *2001: A Space Odyssey* may be an aging champion, one that is destined to lose sooner or later. But not today. And not to the bickering crew of *Prometheus*." ("*Prometheus* (2012) -vs- *2001: A Space Odyssey*", 2012, 8º párrafo).

De hecho, en sí, la película *Prometheus* parece que es una adaptación de la película *2001: a Space Odyssey* de Stanley Kubrick. Es aparente que la película está hecha con la perspectiva de Scott en vez de la del creador de *2001*. Mientras que Kubrick utiliza su típica forma de narrar, Scott lo lleva a algo de una manera más rápida como cualquier película actual. La película *Prometheus* va a un pasó más veloz que la película de Kubrick e incluso que su secuela *Alien*. Se utilizan muchos efectos especiales como las explosiones, las escenas de persecución y la aparición de mucha sangre. Incluyendo el hecho de que la mayor parte de la película toma lugar en un vasto paisaje extraterrestre. Y extrañamente, aunque existan todas estas escenas sangrientas, la película logra mantener entretenido al público e incluso logra tener liderazgo en un gran número de páginas web dedicadas a la investigación y discusión del cine. (Desconocido, 2013, 1º párrafo) Con estas comparaciones, planeamos reflejarlas en las ideas y los objetos que existen hoy en día para poder explicar cómo, efectivamente, las películas pueden hacer que el público reflexione, creando un impacto en su forma de pensar y en la sociedad.

Lograremos esto al comparar dos películas contemporáneas que tienen un tema en común (*2001: A Space Odyssey*, dirigida por Stanley Kubrick, y *Prometheus*, dirigida por Ridley Scott) para entender cómo nuestra perspectiva del cine cambia la perspectiva de nuestra sociedad actual. Es importante ya que esta temática influye en nuestra mentalidad y en la de la sociedad que las observa porque, aunque la vean como entretenimiento, se queda en el subconsciente y puede lograr un cambio. Específicamente hablando, haremos cinco cosas. Primero, veremos las semejanzas entre las películas; después, mencionaremos cómo influye la perspectiva de Ridley Scott en la temática central de ambas. Con esto, ubicaremos las diferencias que distinguen a los cineastas para poder relacionar las ideas de los directores con lo que existe en la actualidad. Por último, explicaremos la influencia de los cineastas en el cambio de nuestra mentalidad.

Fundamentación teórica:

Hablando primero sobre *2001: A Space Odyssey*, la perspectiva de Kubrick, según opina James Maynard Gelinas, dice que, para muchas personas, esta película es resumida como: imposible de entender, mal estructurada, deja al espectador plagado de preguntas, hay una cierta arritmia en el tipo de música de la película, y la misma trama no es constante, es más bien divergente. Siguiendo con su teoría, esto sucede ya que la película hace que la audiencia tanto explote en una variedad de preguntas sin responder como lleguen al punto donde ya no saben qué más preguntar; la audiencia se queda desconcertada (Maynard, 2013, 1º párrafo).

Así como Maynard tiene esta teoría, muchas personas creen que es una película inconclusa. Sin embargo, como bien lo dijo Tarkovsky:

Given the competition with commercial cinema, a director has a particular responsibility toward his audiences. I mean by this that because of cinema's unique power to affect an auditorium - in the identification of the screen with life - the most meaningless, unreal commercial film can have just the same kind of magical effect on the uncritical and uneducated cinema-goer as that derived by his discerning counterpart from a real film. The tragic and crucial difference that if art can stimulate emotions and ideas, mass-appeal cinema, because of its easy, irresistible effect, extinguishes all traces of thought and feeling irrevocably. (Tarkovsky, 1989, p. 179)

Por lo tanto, *2001: A Space Odyssey* requiere de paciencia y un cierto deseo; no está hecha para cualquier tipo de personas. Sin embargo, esto va hacia una cuestión más allá de si te gusta el cine o no, de si quieres aprender algo o no; sólo se remite a la simple pregunta de dónde venimos y a dónde vamos. En otras palabras, se resume en el triunfo de la humanidad trascendental.

Esta ideología se ve en nosotros: cómo se conduce una idea cualesquiera y llega a cierta evolución mental la cual uno no espera, sino la experimenta.

Ahora refiriéndonos a *Prometheus*, en cuanto a la perspectiva de Scott, uno puede entender la comparación mejor a través de la teoría de Guy Debord: "Todo lo que una vez fue vivido directamente se ha convertido en una mera representación", ya que Ridley Scott hace una versión de *2001: A Space Odyssey* en el 2012 con una forma de pensar completamente distinta a la época de los inicios de los setentas. Esta es una mentalidad llena de efectos especiales que están tanto inundados por presupuesto como enfocadas al negocio del cine. En su película, trata la misma temática y la misma pregunta de a dónde vamos y de dónde venimos; sin embargo, llega a una conclusión totalmente distinta.

Hay muchas respuestas positivas a esta película encontradas hasta en blogs de argumentación; fue muy sonada en su momento. En cambio, no logra llegar a la misma trascendencia de Kubrick ya que lo que en realidad hace Scott con *Prometheus* es un "remake" de *2001: A Space Odyssey*.

Scott se centra más que nada en intentar llevar lo que fue la visión de Kubrick a las pantallas del día de hoy porque va dirigida a una audiencia más rápida y más dinámica que espera apreciar muchos efectos especiales y, sobre todo, una temática fácil de comprender. Lo que pocos entienden es que algo muy visto en *Prometheus* es un gran homenaje a Kubrick: el no olvidarlo y el intentar rescatar sus imágenes, su visión... su cine.

De hecho, siguiendo esta otra teoría, nosotros realizamos un experimento en tres personas totalmente distintas en cuanto a sus gustos, sus formas de pensar y de ser. El experimento consistía en

una relación **a priori-a posteriori**: el antes de ser la película, y el después de verla. Como ejemplo, una persona nos comentó que aunque él seguía aferrado a lo que le apasiona (el fútbol), no se resistió al cambio de mentalidad; terminó diciendo que le había parecido una cuestión muy interesante y que le había ayudado a analizar mejor su manera de vivir.

Uniendo lo que proyectan las teorías que hemos analizado, el hecho de que un director, Ridley Scott, realice una película donde se resaltan valores banales o vulgares está creando una sociedad la cual se rige por esos estándares. Sin embargo, la diferencia surge cuando un director plasma en su obra no sólo imágenes en movimiento, sino una composición artística con una idea como fundamento. Por lo tanto:

"Movies can have a broad cultural and social impact, affecting the way people feel, think, and act long after they have left the theater. Some movies have resulted in riots or contributed to revolutions, others have started national debates about the issues they raise. Some movies have even resulted in legislation concerning the causes that they endorse. Many movies influence the media, and particularly other movies that follow them. They can also have subtle influences as well, affecting the way people think of issues and concepts and things for decades." ("The Cultural Impact of 2001: A Space Odyssey.", 2010, 1º párrafo)

Metodología de Investigación:

1. Empezar la comparación con la obra de Kubrick.
2. Analizar la manera de pensar de James Maynard Gelinas mediante su perspectiva en el ensayo "2001: A Space Odyssey - Discerning Themes through Score and Imagery."
3. Tocar el pensamiento de Tarkovsky.
4. Seguir con la comparación pero ahora a través de la película *Prometheus* de Scott.
5. Analizar los puntos de vista de Guy Debord en su ensayo "La sociedad del espectáculo."
6. Mencionar a detalle el experimento **a priori-a posteriori** y los resultados que obtuvimos de éste.
7. Continuar el análisis pero ahora a través de nuestra perspectiva acerca del tema.
8. Concluir con relevancia del cine en la actualidad por el ser un arte.

RESULTADOS

Temática de Kubrick en **2001: A Space Odyssey**

Comparación de su obra con la vida actual

A través de la historia, según relata Kubrick, hay un gran cambio en el uso de la herramienta. Al principio, en el *Amanecer del Hombre*, ésta se emplea para defender y matar. Como el hombre evoluciona, la idea de esta misma también va cambiando: evoluciona el hombre del mismo modo que la herramienta. Además, su función se modifica y se adecua. En vez de manejarla para matar, se utiliza para alcanzar nuevas fronteras gracias a que el hombre, actualmente, se ha unificado. Las naciones, antes en guerra (como lo era la URSS y EE.UU.), ahora están juntas, conversando en una sala. Esto significa la unificación de las mentalidades de los hombres, formando así a la humanidad. Ya estas grandes patrias (tribus, por así decirlo) no están en guerra; hay una carencia de la herramienta destructiva. Juntos, todos buscan el siguiente paso de la humanidad: una nueva evolución en la herramienta, siendo el cerebro que ahora ha modificado totalmente su forma de ser. En el pasado, su manera tan primitiva y básica de vivir recurría solamente a sus instintos. Sin embargo, en ese entonces se conservaba uno de los rasgos más distintivos de la humanidad: la curiosidad. El hombre primitivo cambia radicalmente su forma de ser; mientras que en la antigüedad él se

adecuaba a la herramienta, ahora es la herramienta la que se adecua a las necesidades del hombre para que así él pueda conquistar las futuras metas. Esto lo podemos ver hoy en día.

Imagínate que estás sentado tomando un café. Percibes el aroma y el sabor; nada sale de la normalidad. Cuando te fijas bien, la persona a tu lado está hablando por celular. Unas mesas más adelante, un adulto lee el periódico en su tableta electrónica. Incluso tú estas mandando mensajes digitales a un amigo. Esto te puede parecer muy normal; sin embargo, si te pones a pensarlo, esto no existía unos pocos años atrás; era inimaginable... En realidad, esta creencia no es cierta. Alguien sí se lo imaginó. Kubrick, en su película, en dos escenas muy famosas, plasma lo que hoy en día serían las tabletas. En la primera, se ve a un hombre leyendo en lo que parece ser un dispositivo rectangular, alargado y fino con una pantalla táctil mostrando datos estadísticos... claramente una Tablet. En la segunda, en un caso más apegado a nuestra realidad, dos personas, a mitad de su comida, ven una grabación a través del mismo dispositivo mencionado anteriormente (bien podría ser el YouTube de hoy en día).

Refiriéndonos a otro detalle que complementa la película y lo hace fiel a nuestra realidad es que en el transcurso de ésta, en vez de usarse las pantallas curvas que correspondían a su época, se utilizan las pantallas planas (vistas en nuestro presente).

Otro gran ejemplo que se puede relacionar con nuestra vida cotidiana es la video-llamada entre el Dr. Floyd, quien está en la luna, y su hija, ubicada en la Tierra. Ellos lo llaman "videophone", que bien podría confundirse con el Skype de hoy en día. Además, en esta escena se muestra la normalidad de estos hechos. Las reacciones de los personajes son tan adecuadas como las nuestras. No se nota ningún tono de asombro; simplemente hemos dominado a la tecnología (o eso creemos) ya que, tanto la podemos modificar a nuestro antojo como la podemos utilizar para nunca perder el contacto.

Relacionado al comportamiento humano, un ejemplo el cual es importante remarcar es HAL. Éste, siendo un algoritmo programado, ilustra lo que es la interacción computadora-humano (HCI). Hablar con una computadora, en su época, era algo de otro mundo; no se creía posible. Y en la película, se ve esta interacción hasta cuando HAL interpreta la gesticulación labial del hombre dándole a HAL no sólo consciencia sino entendimiento del lenguaje del ser humano. Pero, si se recapacita, no estamos distantes de ello al contar con programas especializados que reconocen nuestra voz e identifican nuestra manera de hablar. Transmitir este tipo de consciencia artificial a una máquina es algo que se está volviendo cada vez más una realidad.

Como contraparte, al hallar a HAL como un oponente digno y que nos supera en ciertas cosas, se vuelve el gran obstáculo del progreso, porque somos los creadores de nuestro más grande enemigo: la tecnología. El mismo Kubrick, en una entrevista, dijo, "I wanted to show that not everything we invent, improve or discover, that should help us, will actually bring only good for us."

Pero analicémoslo con otro punto de vista. No nos asombramos tanto al ver la película con esta tecnología desconocida ya que se puede considerar como algo próximo a nosotros. No nos quedemos con este pensamiento. Hay que recordar que la película se hizo en 1968 y, en ese entonces, estos adelantos no existían; Kubrick visualizó el futuro de una sociedad más lejana a la nuestra.

Además, ahora hablando de viajes interplanetarios, podemos mencionar dos cosas: las visiones que Kubrick da referente a esto, y el hecho de que el mencionar estos viajes causa discordia en la mentalidad de las personas.

En cuanto a la primera, el hecho de que mencione estos viajes cuando apenas Yuri Gagarin se convirtió en el primer hombre en viajar al espacio y un año antes de que el hombre llegara a la luna, es algo impactante. Y no sólo eso. Su visión es, en su mayoría, acertada. Él no incluye sonidos en las escenas donde el espacio está presente; conocía esta verdad (algo que rara vez se observa en las películas actuales). También, toma en cuenta la necesidad del hombre de usar trajes espaciales que sean adecuados al entorno en donde estén. Como último ejemplo, incluso gran parte de las naves que aparecen en 2001 fueron extraídas de muchos diseños y estudios de los ingenieros de la NASA (tal y como la semejanza del *Discovery* de la película con el *Discovery II* de la NASA).

Mencionando ahora la segunda idea, somos primitivos en esto. Cuando creemos dominar nuestro universo, al salir de nuestro planeta (del cual sí tenemos mayor control), nos volvemos totalmente dependientes a las herramientas. El espacio, para nosotros, es como el mar para los griegos: un lugar desconocido y misterioso donde no sabemos qué nos depara en el final de nuestro viaje ni si tendremos un final. Estamos en la búsqueda incesante de hallar respuestas en un mar donde sólo se generan preguntas. Pero no nos cansamos. El hallar obstáculos sólo nos hace desear más las respuestas. De hecho, hemos empezado a obstaculizarnos poniendo, como pretexto, que no tenemos la tecnología suficiente para alcanzar nuevas fronteras cuando, en realidad, necesitamos una revolución del pensamiento. Nuestro razonamiento actual, el cual hemos tenido insaturado desde que nacemos, es programado: se nos enseña algo (a lo largo de la vida) y creemos hacer un cambio cuando sólo perfeccionamos lo que ya se había hecho. Pero esto es erróneo. En realidad, no existen fronteras, son obstáculos del pensamiento humano. Lo que necesitamos es re-educarnos. Algo que decía Heinrich es, "learning by head, hand and heart". En otras palabras, nos falta aprender con el corazón cuando sólo nos desarrollamos con la cabeza.

Finalmente, lo que se está dando en la película son todas las visiones de Kubrick en cuanto a trajes espaciales, viajes interplanetarios, consciencia tecnológica, identificadores del habla, video-comunicación, estética minimalista, primeros viajes al espacio, grandes cosmonautas, Tablets, pantallas planas, comportamiento humano y demás revoluciones tanto tecnológicas como de pensamiento. En otras palabras, se están suscitando más respuestas para los obstáculos de los que nuestra mentalidad había dogmatizado.

Análisis de "2001: A Space Odyssey - Discerning Themes through Score and Imagery." de James Maynard Gelinas.

"Some who have read the book, or at any rate have reviewed it, have found it boring, absurd, or contemptible, and I have no cause to complain, since I have similar opinions of their works, or of the kinds of writing that they evidently prefer."
- J.R.R Tolkien

Disturbio en la época postmoderna, falta de protagonista central, carencia del antagonista, trama llevada por la narrativa, personajes sin relación, diálogos irrelevantes, acción expositiva, demasiado lenta, montajes excesivos, con belleza aunque ésta no ayuda a la trama... todo esto lo dice James Maynard Gelinas. Dichas ideas, plasmadas en su ensayo, se basan en su contexto cultural. "[...] compared against popular science fiction fare like *Star Wars*, *Alien* and the *Star Trek* franchise." (Maynard, 2013, 1º párrafo).

La interpretación que tiene de la película, literalmente, está definida en tres puntos: el realista, el filosófico y el irracional. Con estas divisiones, Maynard pretendía romper todas las dudas y por fin hallar una explicación clara a un filme abstracto. En el primero, el realista, dice que hay un gran interés por los detalles; sin embargo, cuestiona la realidad del monolito y del "Star Child" mencionado que estos no pueden llegar a ser reales al quitar el sentido documental y transformándolo en surreal. Por lo tanto, se podría decir que no logra entender el concepto de Kubrick. Al parecer, es demasiado abstracto para Maynard; la gran idea de la película es dar este tono real-surreal presente en nuestra existencia futura, una utopía distante.

El segundo punto es el filosófico, hablando solamente de la influencia nietzscheana. Aquí, Maynard carece de detalles a fondo ya que dicha influencia es su único punto de referencia filosófica; no toma en cuenta otros aspectos.

Por último, está el irracional, en donde describe a la película como una secuencia de eventos lineales y ascéticos. Maynard ve esta última palabra, ascéticos, tal cual y como la define Wikipedia: la apreciación de la belleza. Con esto, él deja a un lado la parte sensorial y artística del ascetismo, la cual es un arte más complejo y filosófico de lo que él reflexiona.

Enfocándonos ahora en ejemplos específicos, uno de los temas en los que estamos más en desacuerdo se señala en su apartado titulado: *Space, a Boring Frontier*. Se nos parece una ofensa no sólo a los científicos de nuestra era, sino a gente humana, a nuestra sociedad, a nosotros. El hombre siempre ha buscado respuestas. Cuando acabó con los océanos y la tierra, miró al cielo y se preguntó qué existía allá afuera. Sin esta búsqueda, el conocimiento humano no sería tan amplio como ahora.

¿Qué acaso Maynard es menos humano que los demás?

De hecho, aún nos sabemos siquiera si es que existe vida en otros planetas; ni siquiera conocemos si acaso hay más de un universo. Por consecuente, en este apartado se puede ver, de manera explícita, el famoso miedo a lo desconocido. En otras palabras, actualmente el universo es uno de los enigmas más grandes del ser humano. Y lo seguirá siendo por mucho tiempo.

Como último punto que queremos mencionar, se encuentra el tema de la música utilizada en la película. La describe como densa, compleja, incómoda y de una total y completa desconexión con la realidad. Esto último es cierto; nos está llevando a nuestro pasado remoto, trasladándonos a través del tiempo donde, al principio, la parte densa que traza es, en realidad, la formación de la humanidad donde antes no había nada. De esta manera, él explica este sentimiento: el sentimiento de la humanidad, una micro-polifonía o, más bien, un poema sinfónico.

Simplemente, se puede decir que Maynard lo vio a través de los ojos de Star Wars; lo vio momentáneamente, exigió un Hollywood, y su contaminación mental y cultural le impidió apreciar su totalidad; partió de un punto de comparación y no salió de la emanación de sus recuerdos.
Pensamiento de Tarkovsky

Este pensamiento que tiene Tarkovsky es único e irrevocable, hermoso y comprensible; te da a entender el labor de un director.

La responsabilidad de un director en torno a su audiencia se basa en el querer comprender o dar a entender. Esta responsabilidad de fidelidad y de innovación para crear nuevas propuestas en la

mente de sus pensadores es la cual Kubrick posee. Dicho compromiso se puede concretar en dos palabras: pasión y entendimiento; ambos buscan el espíritu de un cambio.

Cuando un producto visual con énfasis al consumidor llega a los ojos de nuestros futuros pensadores, éste puede causar el mismo impacto de trascendencia en la mente. El criterio de ellos no ha sido bien forjado; es simplemente una idea trastornable y masificada que siempre afectará a la mente susceptible. Estas personas no están teniendo la responsabilidad de la difusión de una idea; sólo se están reeducando con ideas banales.

Bajo esta misma idea, Tarkovsky articula lo que Kubrick ejemplifica a través de ideas concretas que crean esperanza, siendo esto lo que distingue al cine y, por consecuente, lo divide. Si se dice que pensamientos intrascendentes afectan el modo de pensar de algunas personas, entonces también se puede decir que por medio de conceptos que estimulan ideas, la audiencia se puede convertir en pensadores a través de las sensaciones irresistibles y seductoras que el cine puede llegar a tener.

Retomando lo dicho previamente, los artistas Tarkovsky y Kubrick son la misma idea en dos cuerpos: buscan lo mismo y crean lo mismo. Esa búsqueda es la de la esperanza en el pensamiento humano. Alcanzado esto, por fin podrán responder alguna pregunta que valga la pena cuestionarse.

Prometheus y la vida actual

Temática de la película y cuestión religiosa

"El equipo de científicos y exploradores a bordo del Prometeo están en un viaje para encontrar respuestas a algunas de las preguntas más profundas de la vida. Dos científicos jóvenes y brillantes, Shaw (Noomi Rapace) y Holloway (Logan Marshall-Green) [...] lideran la expedición. Shaw es una creyente: quiere conocer a estos 'dioses' para acercarse a sus creencias religiosas más tradicionales, mientras que Holloway está buscando desmitificar este tipo de nociones espirituales." (Desconocido, 2012, 9º párrafo).

Esta breve introducción a la temática de Prometeo, en un principio, puede sonar como una idea atractiva ya que la cuestión de entender nuestros "orígenes" es algo que siempre hemos tenido la curiosidad de descubrir. De hecho, "Ridley Scott's ambitious quasi-prequel to Alien may not answer all of its big questions, but it's redeemed by its haunting visual grandeur and compelling performances—particularly Michael Fassbender as a fastidious android." (Desconocido, 2012, 1º párrafo). Considerando lo anterior, se puede notar cómo la audiencia es atraída, principalmente, por la parte visual y las actuaciones. Sin embargo, lo que en realidad se plantea hacer en esta película es contestar, de diferente forma, la pregunta: ¿de dónde venimos? Esto se realiza no con androides (como es en el caso de *Blade Runner*), sino con nosotros mismos al buscar la verdadera historia de nuestra existencia. Por lo tanto, es importante aludir una comparación que se hace con la actualidad: la de la religión.

Tomando entonces ese planteamiento, parafraseando lo que opina María Dolores Prieto Santana, *Prometheus* ha sido criticada incluso en el "L'Osservatore Romano" (el diario oficial del Vaticano) al decir que la película intenta producir el secreto de la inmortalidad manejando los problemas relacionados con la batalla interminable entre el bien y el mal de una manera no correcta. (Prieto, 2012, 2º párrafo). En otras palabras, indica que el desafiar a los dioses podría considerarse en una idea errónea ya que va en contra de todo los pensamientos religiosos (específicamente católicos). Para ellos, Dios no puede ser un Alien; Dios es tanto immanente como trascendente, y es por eso que la versión más humana de Prometeo no fue aceptada. Este punto se

podría continuar profundizando a un nivel mayor el cual se expandiría hacia una gran variedad de ramas. De esta subdivisión, sólo nos interesa tomar un tema central: el efecto que tiene en nosotros.

Análisis de "La sociedad del espectáculo" de Guy Debord

"Y sin duda nuestro tiempo prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser... lo que es 'sagrado' para él no es sino la ilusión, pero lo que es profano es la verdad. Mejor aún: lo sagrado aumenta a sus ojos a medida que disminuye la verdad y crece la ilusión, hasta el punto de que el colmo de la ilusión es también para él el colmo de lo sagrado. (Debord, 1988, 1º párrafo).

Vemos aquí el mismo dilema que tratamos anteriormente: las personas llegan a preferir la copia sobre el original. Además, sobre todo, optamos la ilusión sobre lo tangible. Al ver *Prometheus*, uno se observa a sí mismo; nuestro aparato cultural se ve plasmado en la pantalla. Como en *2001: A Space Odyssey* no sucede tal fenómeno, en contraste con la anterior, a muchos no les agrada tanto esa película. Las personas ya no pueden creer estas ideas románticas de salvación y unificación como en el *2001*; ahora nos rigen los constantes presagios sobre el apocalipsis, la inconformidad que hemos adquirido en todos sentidos, y cómo simplemente el ver la realidad destruida genera cierto confort. Todo esto tiene que ver con que *Prometheus* da la llama al hombre y termina extinguiéndola al final de la película.

El mundo del cine que nos pertenece ha sufrido un gran cambio donde la imagen se ha vuelto autónoma e independiente. Ya no se rige en la necesidad de representar lo que sucede actualmente; en sí, ya no es realista. Ahora, el propio mentiroso es quién se miente a sí mismo.

Cada vez que nuestros ojos se topan con algo, miramos la representación actual del pasado. No obstante, no es lo mismo: la sociedad cambia, han surgido movimientos, han muerto reyes y, simplemente, nos hemos vuelto un poco más viejos. Siempre hemos buscando en qué creer, en las preguntas que la religión intenta contestar. Pero, esta manera de representar la realidad condensada en imágenes, se ha vuelto en una forma propia de religión. y no sólo eso, también está ligando a las personas en torno a un mismo concepto el cual, por dos horas, el espectador tendrá que sostener. Aquí ya no estamos hablando de una mercancía, sino de la idea hecha mercancía. Queremos aceptar algo más por al menos 120 minutos de nuestra vida. He aquí nuestra ilusión.

"El espectáculo se muestra a la vez como la sociedad misma [...]" (Debord, 1988, 4º párrafo). Mientras Kubrick expone su población (la de 1968), Scott lo hace pero con la raza contemporánea que cree en la salvación y unificación de sí mismo; sí poseían religión y más que nada esperanza. Scott percibe a nuestra humanidad 40 años más tarde con personas ya no necesariamente vivas, buscando un apocalipsis a cada esquina, preparándonos para el final, y fundando doctrinas como la cinesiología. Tal dogma no sólo supone diferentes modos de vida y desconfía nuestra mente, sino, firmemente, cree en la vida en otros planetas. Este es nuestro día a día, esta es la verdad que él percibe: un mundo en el cual nuestros creadores nos han abandonado, nos han dejado sin fe. Por medio del cine, somos obligados a pensar como Scott por unas cuantas horas.

El arte muestra nuestra civilización, la nuestra depende de la imagen, y la interacción de los vivientes necesita de la autonomía, creando su historia y creyendo lo que él mismo debe creer, que no es más que un final con esperanza.

David y los "ingenieros"

Mencionando ahora los personajes de *Prometheus*, los "ingenieros" han estado sin actividad por más de 2000 años. Esto hace entender que, antes, estaban más con los humanos. Pero no solamente eso, también se especula que dichos alienígenas llegaron a enfadarse con nosotros a tal grado que mandaron señales para encontrarnos y, finalmente, eliminarnos. (Desconocido, 2014, 10º párrafo).

"We were so wrong" fue lo que dijo la doctora Shaw al darse cuenta de que estábamos equivocados en pensar que los "ingenieros" nos atraían para revelarnos los grandes enigmas del universo. En cambio, sólo encontramos una respuesta: su plan era destruirnos. Aparte, ella, junto con su pareja (Dr. Holloway), descubrieron el planeta LV-223. Ahí supusieron que era el lugar donde habitaban los creadores de la humanidad, "meet her maker", para así poder resolver las preguntas existenciales que han estado perturbando a las grandes mentes de la humanidad. (Desconocido, 2014, 7º párrafo).

Imagínense un planeta donde los robots te ayudan a hacer cualquier orden que les indiques sin importar la dificultad del trabajo a realizar e incluso que tan poco ético sea. David, uno de los personajes principales de esta película, es un androide diseñado con un único objetivo: ayudar a la civilización humana. En el transcurso de la película, siempre se le está recordando que no es como nosotros y que no va a llegar a serlo sin importar lo que haga. No obstante, David ignora este señalamiento; sigue cumpliendo su tarea. Por consecuente, él no tiene empatía, siendo un punto negativo que posee.

Dicha situación es el ejemplo de lo que ocurre cuando un robot recibe emociones humanas. Para David, el señor Weyland es su creador, su padre; no se toma el tiempo de pensar si las ordenes que recibe son buenas o no a causa de que él solo lo quiere hacer feliz. Sin embargo, David llega a ser más emotivo que los otros científicos cuando logra apreciar el arte de los ingenieros. El único que mueve y entiende este arte es un robot capaz de percibir tales emociones. En otras palabras, la máquina se está sensibilizando.

Finalmente, toda esta serie de planteamientos ya aterrizados de manera escrita es lo que Scott quiere destacar en su película: dogmas y pensamientos que implanta en la audiencia. Con esto, él nos deja con dos opciones: que lo tomemos como una verdad absoluta, o que lo analicemos a tal grado que descubramos qué significado tiene en su profundidad, en su análisis.

CONCLUSIÓN

En el transcurso de esta investigación, tres de los cuatro integrantes, por primera vez, vieron ambas películas. A cada quien les afectó de manera diferente. Referente a *2001: A Space Odyssey*, uno de los integrantes opinó que esta película le dejó una serie de preguntas sin desarrollarse, dispersas en su mente. Sin embargo, en el transcurso del tiempo, al tener momentos en el que se pudo hacer una reflexión, las preguntas se le fueron aclarando; adquirieron forma. Además, complementándolo con la investigación hecha, se dio cuenta de que no sólo *2001: A Space Odyssey* es impresionante en el sentido de que un director llegó a predecir muchas cosas del futuro, sino que justo por que, en un principio, las preguntas fueron abstractas implica que actuaron como los motores para continuar con el desarrollo de las ideas. Por último, el ver una película tan optimista le dejó ciertas esperanzas del futuro. En contraste con *Prometheus*, no sólo se dio cuenta de que, a comparación de la pasada, esta película es tan común como las demás, sino que justo por eso y por elementos repetitivos (como la aparición de los alienígenas) que entendió que no es relevante. ¿Por qué esa película tuvo que

tener enfoque en un futuro pesimista? ¿Qué acaso gran parte de la sociedad no cree en la mejora de la humanidad? Por último, lo único que *Prometheus* le dejó fue que, al tener la misma temática de *2001: A Space Odyssey*, la película de Kubrik tiene mucha más importancia que la de Scott.

Otro de los integrantes cuando terminó de ver *2001: A Space Odyssey*, se sintió muy confundido. Fue algo tan diferente a lo que estaba acostumbrado a ver en el cine que pensó que no le había dejado algo importante. Sin embargo, luego se dio cuenta de que su manera de ver el fútbol sí cambió. Pero no en el momento de observarlo, sino cuando, después, reflexiona en él. Ahora, logra analizarlo un poco más a fondo que antes. Por lo tanto, la trascendencia de la película no se observó de manera inmediata, sino parte de una consecuencia en algo que hace habitualmente: ver partidos de fútbol. Al terminar con esta investigación, claramente se pudo ver que *Prometheus* no llegó a la misma importancia subjetiva como lo hizo *2001: A Space Odyssey*; la película que tiene una cuestión filosófica transcendental que va más allá de la trama y cambia drásticamente el modo de pensar de los espectadores es la que dirigió Kubrik.

A través de las páginas de este ensayo, no sólo cambiaron las películas, las ideas, las palabras, sino que la visión de cada uno de nosotros en cuanto al cine en general y la sociedad también se modificó. Vimos que reside en cada quien ver un futuro esperanzador o advertirnos de un futuro destructor. Cada quién decidirá esto a lo largo de su vida.

FUENTES

Anónimo (2010). "The Cultural Impact of 2001: A Space Odyssey." Recuperado de: <http://www.boxingscene.com/forums/showthread.php?t=346927> el día 18 de noviembre del 2013.

Ager, R. (2008). "Kubrick: and beyond the cinema frame". Recuperado de: <http://www.collativelearning.com/2001%20chapter%201.html> el día 18 de noviembre del 2013.

Borowski, S., Dudzinski, L., Juhasz, A., et al (2005). *Realizing "2001: A Space Odyssey": Piloted Spherical Torus Nuclear Fusion Propulsion*. Estados Unidos: National Aeronautics and Space Administration. (pp. 2, 39, 40).

Burget, M. (2011). *Stanley Kubrick: A Textual and Contextual Analysis*. República Checoslovaquia: Masaryk University Faculty of Arts. (pp. 21-26).

Debord, G. (1998). "La sociedad del espectáculo" Recuperado de: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/Societe.pdf> el día 16 de enero del 2014.

Desconocido (2014). "David 8 (Prometheus)" Recuperado de: [http://avp.wikia.com/wiki/David_\(android\)](http://avp.wikia.com/wiki/David_(android)) el día 16 de enero del 2014.

Desconocido (2012). "Película Prometeo explica el ADN de Alien" Recuperado de: <http://www.elespectador.com/entretenimiento/agenda/cine/articulo-353378-pelicula-prometeo-explica-el-adn-de-alien> el día 16 de enero del 2014.

Desconocido (2012). "Prometheus (2012)" Recuperado de: http://www.tendencias21.net/Prometheus-la-lucha-eterna-de-los-humanos-contra-los-dioses_a14019.html el día 16 de enero del 2014.

Desconocido (2013). "Prometheus: Or Ridley Scott remakes 2001 Space Odyssey in his own image". Recuperado de: www.wotanatthemovies.blogspot.mx/2013/02/prometheus-or-ridley-scott-remakes-2001.html el día 16 de octubre del 2013.

Erel, S. (2012) *From 2001 A Space Odyssey to Minority Report: Reflections of Imagining Future on Science Fiction*. Suecia: Blekinge College of Technology. (pp. 1, 5, 8-15).

Prieto, M. (2012). "Prometheus, la lucha eterna de los humanos contra los dioses" Recuperado de: http://www.tendencias21.net/Prometheus-la-lucha-eterna-de-los-humanos-contra-los-dioses_a14019.html el día 16 de enero del 2014.

Maynard, J. (2013). "2001: A Space Odyssey- Discerning Themes through Score and Imagery." Recuperado de: <http://undergroundresearchinitiative.blogspot.com.au/2013/07/2001-space-odyssey-evoking-theme-by.html?m=1> el día 16 de octubre del 2013.

Tarkovsky, A. (1989). *Sculpting in Time*. Rusia: First University of Texas. (p. 179).

Zabel, B. (2012). "Prometheus (2012) -vs- 2001: A Space Odyssey". Recuperado de: <http://www.moviesmackdown.com/2012/06/prometheus-2001-space-odyssey.html> el día 16 de octubre del 2013.