



Miradas

2001, Odisea del espacio

Fue hace 50 años...

Cincuenta años atrás, el Discovery, una extraordinaria nave espacial en viaje hacia Júpiter, mostraba su magnificencia contra el oscuro y frío espacio interplanetario. Aquel viaje ocurría en el futuro, en un tiempo que parecía distante. La navegación hacia las orillas del mundo joviano estaba relacionada con un hecho acontecido poco antes en la Luna: el hallazgo de un extraño monolito, una estructura rectangular perfectamente constituida, lisa y sin ninguna imperfección enclavada en su superficie.

Aunque Neil Armstrong aún no había marcado su huella en el polvo lunar, David Bowman y Frank Poole pudieron iniciar un extenso viaje hacia Júpiter para desentrañar los secretos del monolito. La travesía hacia uno de los planetas exteriores del sistema solar requería manejar numerosa información y el procesamiento de complejos cálculos. Por ello, aquella travesía solo era posible por la existencia de HAL 9000, una poderosa computadora que controlaba las intrincadas y difíciles operaciones instrumentales. El problema era que una máquina tan eficaz, monitoreando y ajustando las funciones vitales de la nave, era también un peligro para los propios tripulantes: si los seres humanos podemos optar, a través de nuestro pensamiento, por estrategias para defender intereses egoístas, ¿por qué no podría hacerlo HAL 9000 con su poderoso cerebro de microcircuitos electrónicos? ¿Por qué no desobedecer las órdenes de los astronautas?

En un cierto momento, Frank Poole y David Bowman tuvieron la certeza de que HAL 9000 estaba adquiriendo cierta independencia en sus acciones. Sabían, además, que podía vigilar todo porque tenía ojos en casi cualquier rincón del Discovery. Fue entonces cuando planearon su desconexión. Pero la máquina supo de estos planes y, para sabotearlos, tomó la decisión de matar a los dos hombres.

Tiempo después, en la Tierra, se reciben las últimas palabras del comandante del Discovery: “¡Por Dios, está plagado de estrellas!”.

En 1968, el inicio del siglo XXI parecía un tiempo lejano. Fue en aquel año cuando se estrenó *2001: Odisea del espacio*¹, película que relata esta extraordinaria travesía hacia Júpiter.

La utopía de la exploración espacial a través de viajes tripulados se detuvo poco después y se transformó en otra forma de ilusión que vive en las pantallas y en los microprocesadores. ¿Para qué arriesgarse a un complicado viaje a Marte si un procesador podría hacernos vivenciar un momento en el planeta rojo? La mirada que estaba dirigida hacia el espacio y que se orienta, ahora, hacia los mundos interiores de los visores de realidad virtual nos obliga a preguntarnos por la objetividad del universo que habitamos y por el significado de los vínculos entre las personas.

Cómo citar este artículo

Scholé. (2018). 2001, Odisea del espacio. *Edición n.º 00*. Para el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos, Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia Creative Commons ([CC BY-NC-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)).



¹ *2001: Odisea del espacio* [*2001: A Space Odyssey*], de Stanley Kubrick (1968).